7
GENNAIO
L. 4.000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

Ivanhoe

SOFTWARE & RIVISTE D.O.C.

- ANTEPRIMA: DRAGON SPIRIT •
- CONTINENTAL CIRCUS •
- HITS: RAINBOW ISLAND •
- RICK DANGEROUS •
- MR HELI •
- TUTTI QUANTI NEL PALLONE •
- INSERT COIN •
- HI SCORE GALLERY •
- RETROSPETTIVA •

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

**VIA SAN PROSPERO 1 MILANO** TEL. 02/808031
CAP 20121

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO
IN TUTTA ITALIA:
TELEFONATE DIRETTAMENTE
ALLO 02/808031

*Giochi di società*
*Aquiloni*
*Scacchiere Kasparov*

**DUNGEONS & DRAGONS**

| | |
|---|---|
| BASE | lire 21000 |
| EXPERT | lire 21000 |
| COMPANION | lire 21000 |

**AVVENTURE - ACCESSORI**

**MINIATURE**
RAL PARTHA
PRINCE AUGUST

# ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

**ATTENZIONE:** "**ITA**" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "**Trad.**" INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

pag. 1

| AMS | MSX | SPC | 64D | 64C | TITOLO | AMI | MS/DOS | ST | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ... | ... | ... | 25 | 18 | 4 SOCCER SIMULATOR | ... | 29 + | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | 688 SUB MARINE ATTACK | ... | 72 + | ... | |
| 18 | ... | ... | 25 | 18 | ACTION FIGHTER | 39 | 39 * | ... | |
| ... | ... | ... | 49 | 39 | AIRBORNE RANGER | 59 | 59 *° | 59 | |
| 18 | ... | ... | 25 | 18 | ALTERED BEAST | 49 | ..... | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | 21 | 18 | AMERICAN ICE HOCKEY | 49 | 49 * | 49 | |
| 15 | ... | ... | 15 | 15 | A.P.B. | 25 | ..... | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | 22 | 19 | ARCTIC FOX | 29,5 | 29,5 *° | ... | Trad. |
| ... | 18 | | 18 | 18 | ASPAR GP MASTER | 18 | 29 *° | 29 | Trad. |
| 18 | ... | 18 | 25 | 18 | BARBARIAN II | 39 | ..... | 39 | Trad. |
| ... | ... | ... | 29 | ... | BASKETBALL | 49 | ..... | ... | |
| 18 | ... | 18 | 18 | 15 | BATMAN THE MOVIE | 29 | ..... | 29 | Trad. |
| ... | ... | ... | 18 | ... | BATTLECHESS | 59 | 59 *° | ... | |
| ... | ... | ... | 39 | ... | BATTLETECH | 49 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | BEACH VOLLEY | 39 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | BILLIARDS SIMULATOR | 40 | 45 *° | 49 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | BLOODWITCH | 59 | ..... | 59 | |
| ... | ... | ... | 20 | 18 | BLUE ANGELS | 38 | 38 *° | ... | |
| ... | ... | ... | 21 | 18 | BUFFALO BILL | 39 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | 25 | 18 | BUSHIDO | ... | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | 18 | 15 | CABAL | ... | ..... | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | 22 | 19 | CAPTAIN BLOOD | 40 | 49 *° | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | CARRIER COMMAND | ... | 79 * | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | CENTREFOLD SQUARES | 39 | 39 * | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | CHAMBERS OF SHAOLIN | 18 | ..... | 29 | |
| ... | ... | ... | 29 | ... | CHESS MASTER 2100 | ... | 49 + | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | CHICAGO 90 | 38 | 38 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | CORVETTE | ... | 69 * | ... | |
| ... | ... | ... | 59 | ... | CURSE OF THE AZURE BONDS | ... | 69 * | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | DAY OF THE VYPER | 38 | ..... | 38 | |
| ... | ... | ... | 25 | 18 | DEFENDER OF THE CROWN | Triad | 69 *° | Triad | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | DON'T GO ALONE | ... | 45 ° | ... | |
| 18 | ... | ... | 25 | 18 | DYNAMITE DUX | ... | ..... | 39 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | DOGS OF WAR | 29 | ..... | ... | |
| 18/25 | ... | 18 | 25 | 18 | DOUBLE DRAGON II | 29 | 29 * | 29 | Trad. |
| ... | ... | ... | 22 | ... | DRAGON WARS | ... | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | DRAKKEN R.P.G. | 38 | 38 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | DUDKAN | ... | 45 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | DUNGEON MASTER | 49 | ..... | 49 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | EMPIRE | 46 | 59 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | EUROPEAN CHALLENGE | ... | 38 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | F-15 STRIKE EAGLE II | ... | 79 * | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | F-16 COMBAT PILOT | ... | 59 *° | 59 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | F-16 FALCON | 59 | 69/89 + | 59 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | esp. F-16 FALCON MISSION | 49 | ..... | 49 | |
| ... | ... | ... | 49 | 39 | F-19 STEALTH FIGHTER | ... | 99 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | FAERY TALE | 39 | 69 + | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | FAST BREAK | 39 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | FEDERATION OF FREE TRAD. | 59 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | FERRARI FORMULA ONE | 38 | 45 *° | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | FIENDISH FREDDIE'S | 49 | 69 + | 49 | |
| 18 | ... | 18 | 18 | 15 | FIGHTING SOCCER | 18 | ..... | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | FIREKING | ... | 45 *° | ... | |
| 15 | ... | 15 | 15 | 15 | FORGOTTEN WORLDS | 25 | ..... | 29 | Trad. |
| ... | ... | ... | 25 | 18 | FORMULA 1 MANAGER | 39 | 39 *° | ... | ITA |
| 18/29 | ... | 18 | 21 | 18 | GHOSTBUSTERS II | 49 | ..... | 49 | Trad. |
| 15 | ... | ... | 15 | 15 | GHOULS & GHOSTS | 18 | ..... | 29 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | G. NIUS | 42 | ..... | 42 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | GOLD OF THE AMERICAS | ... | 45 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | GOLD RUSH | 49 | 59 + | ... | |
| ... | ... | ... | ... | 39 | GRAND PRIX CIRCUIT | 42 | 59 *° | ... | Trad. |
| ... | 18 | ... | 18 | 18 | GRAND PRIX MASTER | 18 | 29 *° | ... | |
| ... | ... | ... | 49 | 39 | GUNSHIP | 59 | 69 *° | 59 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | HARDBALL | ... | 38 *° | ... | |
| ... | ... | ... | 18 | 18 | HELLRAID | ... | ..... | ... | ITA |
| 18 | ... | 18 | 39 | 29 | HEROES OF THE LANCE | 59 | 59 *° | 59 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | HIGHWAY PATROL | ... | 45 *° | ... | |
| ... | ... | ... | 49 | ... | HILLSFAR | 59 | 59 *° | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | HONDA RVF | 59 | ..... | 59 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | HORSE RACING | ... | 49 * | ... | |
| ... | ... | ... | 22 | 19 | HOSTAGES | 37 | 45 *° | 49 | Trad. |
| 15 | ... | ... | 15 | 15 | INDY (Il gioco d'azione) | 25 | ..... | 29 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | INDY (avventura grafica) | 59 | 59 *° | 59 | ITA |
| ... | ... | ... | 25 | 18 | ITALY '90 SOCCER | 39 | 39 *° | ... | ITA |
| ... | ... | ... | 20 | 18 | JACK NICKLAUS | 38 | 38 + | ... | |
| ... | ... | ... | 12 | ... | esp. COURSE DISK | 24 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | 21 | 18 | KICK OFF | 29 | ..... | 29 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | KING OF THE BEACH | ... | 69 * | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | KING'S QUEST IV | ... | 69 + | 59 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | KNIGHT FORCE | 29 | 39 *° | 39 | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | LOMBARD RALLY | 59 | 59 *° | 59 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | LORDS OF THE RISING SUN | 69 | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | 22 | ... | MADDEN FOOTBALL | ... | ..... | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | MAN HUNTER | 59 | 69 + | ... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | MAN HUNTER II San Francisco | ... | 69 + | 59 | |
| 39/49 | ... | 29 | 39 | 29 | MICROPROSE SOCCER | 49 | 49 *° | ... | Trad. |
| ... | ... | ... | ... | ... | MILLENIUM 2,2 | 49 | 49 * | 49 | |
| ... | ... | ... | ... | ... | MINES OF TITAN | ... | 59 * | ... | |
| 15 | ... | ... | 15 | 15 | MOONWALKER | 18 | 29 * | 29 | Trad. |

pag. 2

| | AMS | MSX | SPC | 64D | 64C | TITOLO | AMI | MS/DOS | ST |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ITA | ... | ... | ... | ... | ... | MURDER IN VENICE | 39 | 39 *° | ... |
| Trad. | 18 | 18 | 18 | 18 | 18 | NAVY MOVES | 29 | 29 *° | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 45 | ... | NEUROMANCER | 48 | 38 *° | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | NEVERMIND | 29 | 49 * | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 18 | 15 | NEW ZEALAND STORY | 39 | ..... | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | 15 | OIL IMPERIUM | 29 | 49 * | 29 |
| Trad. | ... | ... | ... | 15 | 15 | OXXONIAN | ... | ..... | ... |
| Trad. | 18 | 15 | 18 | 15 | 15 | PACMANIA | 25 | ..... | 29 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | PAPERBOY | 29 | 29 *° | 29 |
| Trad. | ... | 18 | ... | 18 | 18 | PASSING SHOT | 29 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 22 | 19 | PHM PEGASUS | ... | 40 *° | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | POLICE QUEST | 49 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | POLICE QUEST II | ... | 49 + | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | POPULOUS | 45 | 45 *° | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | esp. PROMISED LANDS | 21 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 22 | 19 | POWER AT SEA | ... | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 20 | 18 | POWER BOAT | 38 | ..... | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 18 | 15 | POWERDRIFT | 25 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 29 | 25 | PRESIDENT IS MISSING | 59 | 59 * | 59 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | PRO-TENNIS TOUR | 39 | ..... | 39 |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | PURPLE SATURN DAY | 40 | 45 ° | 49 |
| | 18 | ... | 15 | 21 | 18 | RED HEAT | 39 | ..... | 39 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | RED LIGHTING | 69 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 49 | 39 | RED STORM RISING | ... | 79 * | ... |
| | ... | ... | ... | 25 | 18 | RICK DANGEROUS | ... | ..... | ... |
| Trad. | ... | 18 | ... | 21 | 18 | ROBOCOP | 39 | ..... | 39 |
| | ... | ... | ... | 39 | ... | ROCKET RANGER | 59 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 25 | 18 | ROLLER COASTER | 29 | 29 + | ... |
| | ... | ... | ... | 21 | 18 | ROLLER COASTER RUMBLER | 39 | 39 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 22 | ... | SENTINEL WORLDS | ... | 59 * | ... |
| | ... | ... | ... | 42 | 28 | SERVE & VOLLEY | ... | 69 * | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | SHADOW OF THE BEAST | 69 | ..... | ... |
| Trad. | 18 | ... | ... | 25 | 18 | SHINOBI | 29 | ..... | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 19 | ... | SIM-CITY | 38 | 38 * | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | SKRULL | 38 | ..... | 42 |
| ITA | ... | ... | ... | ... | ... | SLEEPING GODS LIE | 49 | ..... | 49 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | SPACE ACE | 99 | ..... | 99 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | SPACE QUEST | 39 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | SPACE QUEST III | ... | 59 + | 59 |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | STAR FLEET | 45 | 45 *° | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | STARFLIGHT | 38 | 45 *° | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | STARGLIDER II | ... | 79 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 25 | 18 | STAR TREK | ... | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 21 | 18 | STAR WARS COMPILATION | 29 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 20 | 18 | STEEL THUNDER | ... | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | 59 | ... | STORM ACROSS EUROPE | ... | ..... | ... |
| Trad. | 15 | ... | ... | 15 | 15 | STRIDER | 18 | ..... | 29 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | STRIKE EAGLE II | ... | 79 *° | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | SUPER LEAGUE SOCCER | 28 | ..... | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 22 | 18 | SUPERSKI | 39 | ..... | 39 |
| Trad. | ... | ... | 18 | 25 | 18 | SUPER WONDER BOY | 49 | 39 * | 39 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | SWORD OF ARAGON | ... | 69 * | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | SWORDS OF TWILIGHT | 28 | ..... | ... |
| Trad. | 25 | ... | ... | 25 | 25 | TANK ATTACK | 39 | ..... | 39 |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | TEEN AGE QUEEN | 34 | 45 *° | 49 |
| | ... | ... | ... | 15 | ... | TERRY'S BIG ADVENTURE | 18 | ..... | 29 |
| Trad. | ... | ... | ... | 22 | 19 | THE BARD'S TALE I | 29,5 | 33 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 39 | ... | THE BARD'S TALE III | ... | ..... | ... |
| ITA | ... | ... | ... | ... | ... | THE BASKET MANAGER | 39 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | THE BLACK CAULDRON | 49 | 49 + | 49 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | THE CYCLES | 38 | 38 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 20 | 18 | THE DUEL (TEST DRIVE II) | 42 | 42 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 12 | ... | esp. CALIFORNIA CHALL. | 24 | 24 ° | ... |
| | ... | ... | ... | 12 | ... | esp. MUSCLE CARS | 24 | 24 * | ... |
| | ... | ... | ... | 12 | ... | esp. SUPERCARS | 24 | 24 ° | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 18 | 18 | THE GAMES SUMMER-WINT. | 25 | 29 *° | ... |
| ITA | ... | ... | ... | ... | ... | THE TEMPLE OF FLYING S. | 45 | 45 * | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | THE THIRD COURIER | ... | 45 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 22 | 19 | THE TRAIN | ... | 35 * | ... |
| Trad. | 18/29 | | 18 | 21 | 18 | THE UNTOUCHABLES | 29 | ..... | 39 |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | TIN-TIN ON THE MOON | 39 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | TONGUE OF THE FATMAN | ... | 59 + | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | TRIAD | 59 | ..... | 59 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | TRIAD II | 39 | ..... | ... |
| Trad. | 18 | ... | ... | 15 | 15 | TURBO OUTRUN | 25 | ..... | 29 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | TV SPORT FOOTBALL | 59 | ..... | ... |
| | ... | ... | ... | ... | ... | U.M.S. | 59 | 59 * | 59 |
| | ... | ... | ... | 49 | ... | ULTIMA IV | 59 | 59 * | 59 |
| | ... | ... | ... | 59 | ... | ULTIMA TRILOGY (I-II-III) | ... | 69 *° | ... |
| | ... | ... | ... | 59 | ... | ULTIMA V | ... | 69 * | ... |
| Trad. | 15 | ... | 15 | 15 | 15 | VIGILANTE | 25 | ..... | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 15 | 15 | VOLLEYBALL SIMULATOR | 29 | 39 *° | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | 29 | 21 | WALL STREET | ... | 49 *° | ... |
| | ... | ... | 18 | 25 | 18 | WAR IN MIDDLE EARTH | 49 | 59 *° | 49 |
| | ... | ... | ... | ... | ... | WATERLOO | 59 | 59 + | 59 |
| | ... | ... | ... | 29 | 29 | WINNERS COMPILATION | ... | ..... | ... |
| Trad. | ... | ... | ... | ... | ... | XENON II | 39 | ..... | 39 |
| ITA | ... | ... | ... | 39 | ... | ZAK Mc CRACKEN | 49 | 49 + | 49 |

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione

# SOMMARIO



H


DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferrè

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
*e inoltre*: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

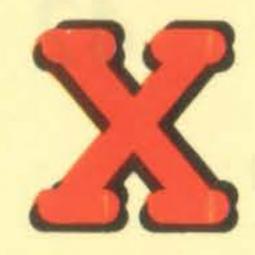
ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

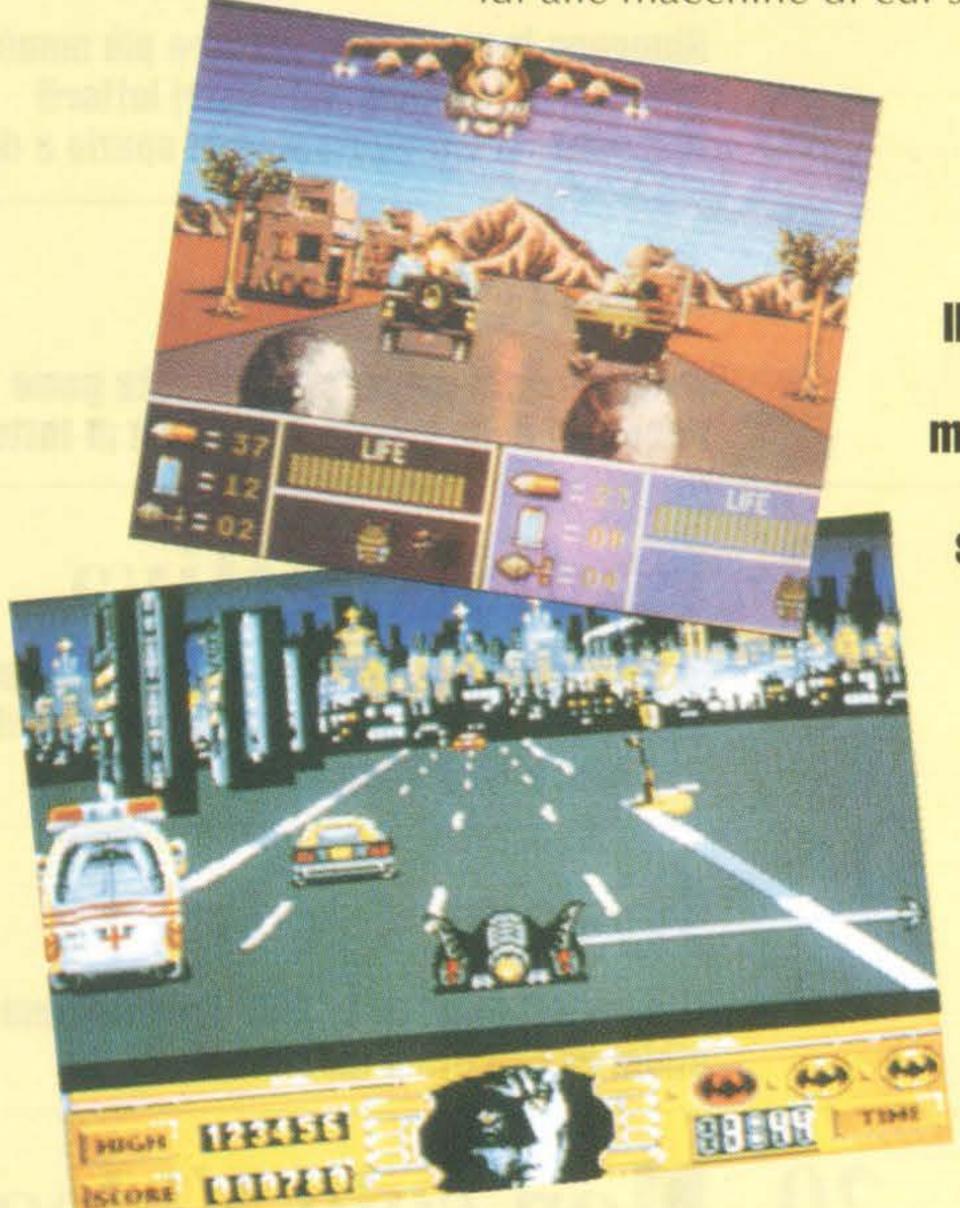
AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

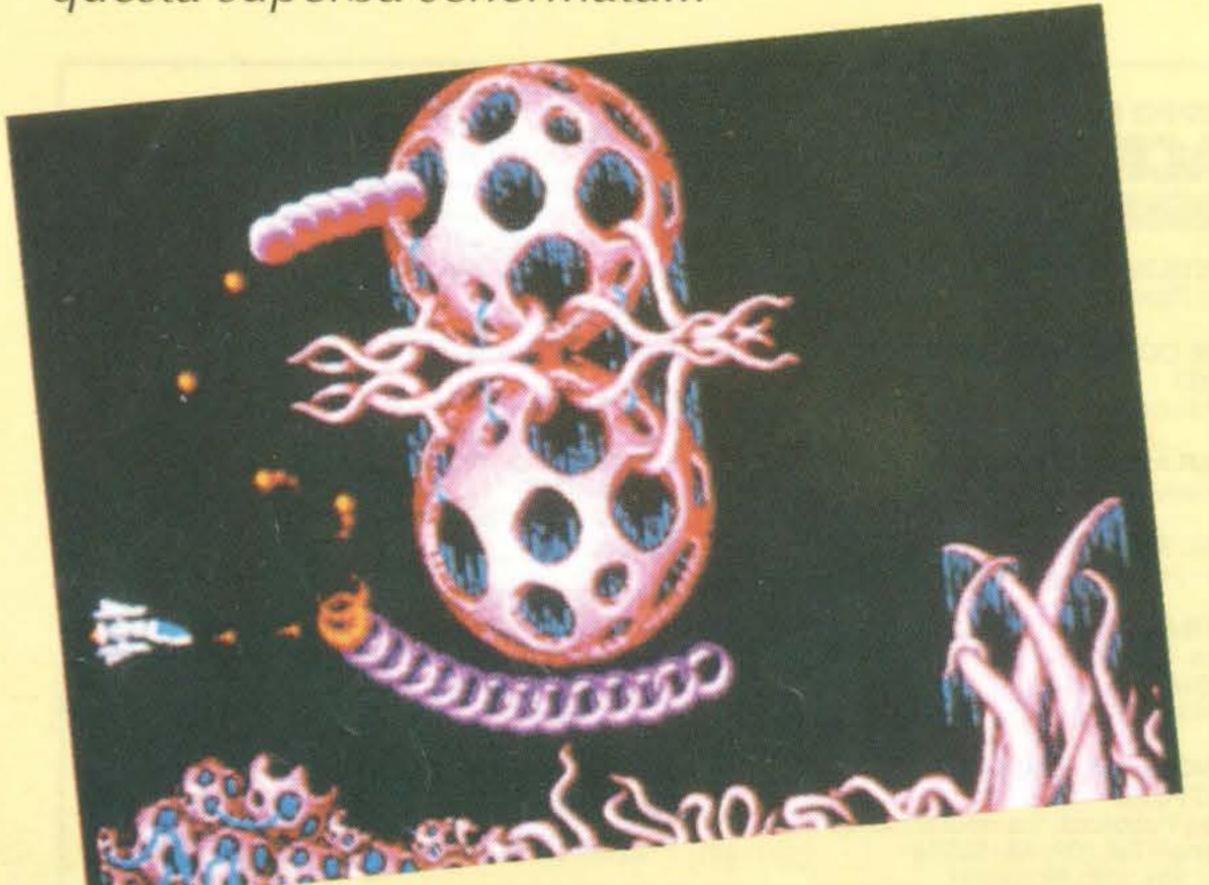
Associato al
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

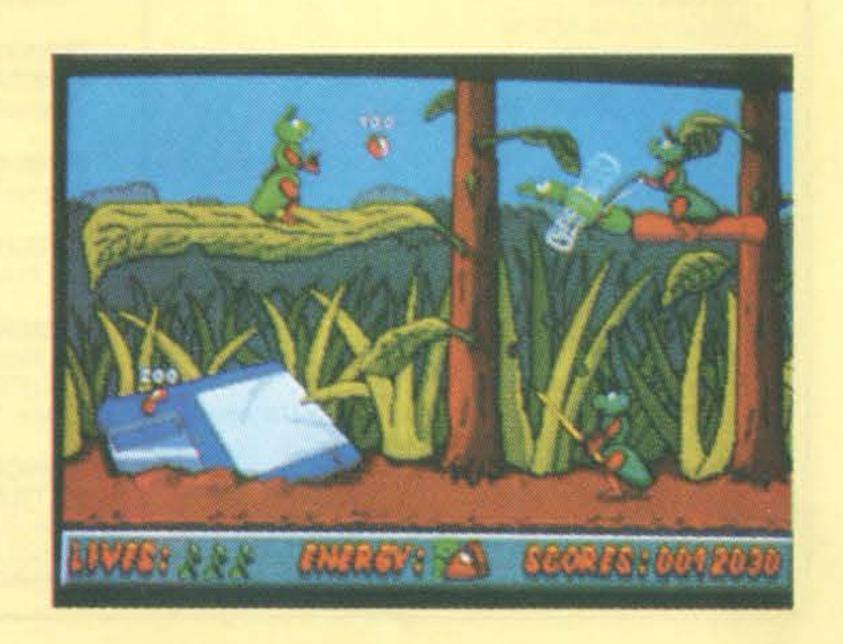
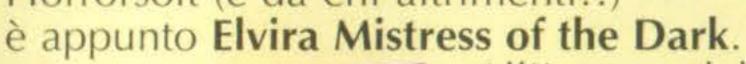
# FAX

## DRAGON SPIRIT

è il titolo dell'arcade Domark (vedere pagina 16) , uscito su PC, Amiga, ST, C64, CPC e Spectrum. Della stessa softhouse, **Pictionary**, una specie di Trivial Pursuit destinato pure lui alle macchine di cui sopra.

## NUOVI TITOLI DA OCEAN!

**Il numero uno britannico annuncia Operation Thunderbolt, in corso d'adattamento su ST e Amiga. Segue Lost Patrol, un entusiasmante gioco d'avventura-strategia-azione! La grafica e le animazioni meritano veramente un encomio! Uscirà su ST, Amiga, PC. Batman ormai lo conoscono tutti, un buon gioco anche se la versione Amiga non è il massimo! Dovrebbe essere già disponibile su tutti i formati. Per chiudere, The Intouchables, un gioco d'azione-avventura, previsto su tutte le macchine.**

## DA LINEL...

*...è in corso di sviluppo **1000 B.C.** un gioco di strategia/azione, torneremo sull'argomento non appena sarà messo in commercio. In fase di programmazione anche un nuovo shoot'em-up alla "Denaris" cui è stato dato il nome **Necronom**, accontentatevi per adesso di questa superba schermata...*

## STILE FUMETTO

questo nuovo gioco della EAM intitolato Special Ag'ant la cui uscita è prevista giusto in questi giorni. Per ora ci dovremo accontentare della versione per Amiga, ma non disperiamo di vederlo in futuro anche per le altre versioni.

E' Elvira, e il titolo del game prodotto dalla Horrorsoft (e da chi altrimenti!?) è appunto **Elvira Mistress of the Dark**.

All'interno del castello non vi troverete proprio a vostro agio... i due campioni qui presentati non sono che un piccolo assaggio. Gira su Atari ST, Amiga, Spectrum e Amstrad C64.

| TOP TEN DI COMMODORE 64 |
|---|
| 1. GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE |
| 2. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD |
| 3. F1 MANAGER - SIMULMONDO |
| 4. NEW ZEALAND STORY - OCEAN |
| 5. BARBARIAN II - PALACE |
| 6. PROJECT FIRESTART - ELECT. ARTS |
| 7. DRAGON NINJA - OCEAN |
| 8. SHINOBI - VIRGIN GAMES |
| 9. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN |
| 10. DEF. OF THE CROWN - CINEMAWARE |

| TOP TEN DI AMIGA |
|---|
| 1. VIRUS KILLER - LAGO |
| 2. PROGRAMMARE L'AMIGA - IHT G.E. |
| 3. F16 COMBAT PILOT - D. INTEGRATION |
| 4. S.D. HAWAIIAN ODYSSEY - SUBLOGIC |
| 5. S.E.U.C.K. - OUTLAW |
| 6. XENON II - IMAGE WORKS |
| 7. F16 FALCON - SPECTRUM HOLOBYTE |
| 8. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD |
| 9. DRAGON'S LAIR - READY SOFTWARE |
| 10. KICK OFF - ANCO |

# GAME CONTROLLER

La Spectravideo che ne è la creatrice, lo ha battezzato "il controller del 1990" e ci tiene a ribadire che non è un comune joystick ma un vero e proprio "game controller" tant'è vero che la sua sigla è Quickshot QS. L'idea è originale, specialmente per i simulatori di volo, ma dubitiamo che tale arnese possa soffiare il posto al fedele joystick... staremo a vedere.

| TOP TEN DI ATARI |
|---|
| 1. XENON II- IMAGE WORKS |
| 2. BARBARIAN II - PALACE |
| 3. POPULOUS - ELECTRONIC ARTS |
| 4. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD |
| 5. KICK OFF - ANCO |
| 6. VIRUS KILLER - LAGO |
| 7. OIL IMPERIUM - RELINE |
| 8. CASTLE WARRIOR - DELPHINE |
| 9. F16 FALCON - SPECTRUM HOLOBYTE |
| 10. HONDA RVF 750 - MICROSTYLE |

## E PER FINIRE...

*HEWSON:* 5th Gear, una corsa d'automobili dove tutti i colpi sono permessi, esce in tutte le versioni. Steel, un gioco d'azione classico, per ST e Amiga. Slayer, un clone di R-Type, sarà disponibile su Amiga e ST.
*LUCASFILM:* Maniac Mansion arriva finalmente su ST e Amiga. Si tratta d'un gioco d'avventura dotato d'un sistema di gioco identico a quello di Zac Mc Kraken.
*MINDSCAPE:* Fiendish Freddy's è un gioco che raggruppa parecchie discipline circensi. Potrete finalmente fare anche voi... dei numeri. Già uscito su Amiga, seguirà su ST e PC.
*IMPRESSIONS:* Emperor of the Mines, un wargame galattico, dovrebbe già essere disponibile almeno per ST.
*COKTEL VISION:* presenta un'avventura/azione dal titolo Skidoo (scooter delle nevi), su Amiga, ST e PC.
*MICROIDS:* Highway Patrol II è in corso d'adattamento su ST. Si tratta d'una versione molto migliorata di Highway Patrol. Disponibile su CPC, ne e' prevista anche una versione su Amiga.
*LEGEND SOFTWARE:* dopo I viaggiatori del tempo, la società prepara Ninjanimal. Previsto per PC e CPC.

# • PONY • EXPRESS •

***Anno nuovo (o sarebbe meglio dire decennio?), rubrica nuova! Auguri, innanzitutto, di un felice anno nuovo a tutti voi che ci seguite che, a partire da questo numero, avrete a disposizione questo angolo della posta dedicato appunto ai vostri commenti, ai trucchi da voi scoperti nei game preferiti, alle vostre espressioni artistiche e a tutto quanto vi sentiate in animo di comunicare agli altri. Scriveteci, dunque, e vedrete pubblicate le vostre opere!***

## UN COMPUTER DI CARTA!

Molto bella e divertente la lettera che Alessandro Mazzanti di Bologna ci invia: la presentiamo per prima perché è sicuramente un esempio di originalità oltre che di abilità grafica. Il frontespizio della busta, disegnato alla perfezione, meriterebbe di finire su una pagina di pubblicità. Il contenuto non è sicuramente da meno, infatti ci siamo trovati davanti ad un computer (il C64 di Alessandro) acceso con tanto di testo in memoria e con tanto di effetto scrolling! Presentiamo sia l'una che l'altro, riportando per intero il testo che, facendo scorrere la striscia di pergamena appare sullo "schermo" ultrapiatto! Dice Alessandro:

*"Fortissima redazione di Guida Videogiochi, volevo farvi in questa mia lettera (o meglio programma), i miei complimenti. Nelle vostre pagine trattate di molte cose interessanti, e la vostra nuova idea di realizzare una pagina dei propri 'record' è decisamente geniale. Inoltre date un aiuto nell'acquisto dei giochi recensendoli nelle vostre pagine. Le copertine sono molto belle sia per i colori che per la realizzazione grafica, così come 'Insert Coin'.*

*Ho pensato di mandarvi qualche trucco per terminare alcuni giochi su Commodore 64.*
*In* **Arkanoid II Revenge of Doh**, *basta rompere una mattonella per inserire il proprio nome nei record. Al posto del nome, inserisci il codice DEBBIE S (con uno spazio tra la E e la S). Il bordo si colorerà di blu e avrai racchette infinite!*

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.
FORTISSIMA REDAZIONE DI G.VIDEOGIOCHI, VOLEVO FARVI IN QUESTA MIA LETTERA (O MEGLIO PROGRAMMA), I MIEI COMPLIMENTI.
NELLE VOSTRE PAGINE TRATTATE DI MOLTE COSE INTERESSANTI, E LA VOSTRA NUOVA IDEA DI REALIZZARE UNA PAGINA DEI PROPRI "RECORDS" È DECISAMENTE GENIALE.
INOLTRE DATE UN AIUTO NELL'ACQUISTO DEI GIOCHI RECENSENDOLI NELLE VOSTRE PAGINE.
BRIGHTNESS CONTRAST TURN-ON VOL. POWER
C= COMMODORE

# • PONY • EXPRESS •

*Nella prima fase di* **Robocop**, *attendete la comparsa dello schermo dei punteggi che lampeggiano, quindi inserite SUEDEHEAD alla cieca e piuttosto velocemente: la seconda fase verrà caricata senza dover giocare alla prima!"*

Alessandro, ti ringraziamo per la tua bella lettera sperando che tu ce ne invii in futuro altre altrettanto originali e colorate...

**SQUACK!**

Riccardo Borghini di Firenze, si è invece ispirato ad uno dei più simbolici personaggi del mondo di Walt Disney, il taccagno per eccellenza, ovvero l'arrembante Paperon De' Paperoni!

*"Le vostre recensioni mi piacciono molto" dice Riccardo" e compro assiduamente ogni numero di G. V. non appena appare nell'edicola dell'angolo. Vorrei dare un consiglio a chi gioca con* **Tiger Road** *su Commodore 64. Quando raggiungete lo schermo del gigante, rimanete immobili muovendo l'ascia mentre vi viene addosso: lo ucciderete all'istante!"*

**DESIGN BY...**

Da Susy Pinelli (Felino - PR), giunge la coloratissima 'Regina degli Scacchi', ecco la sua lettera...

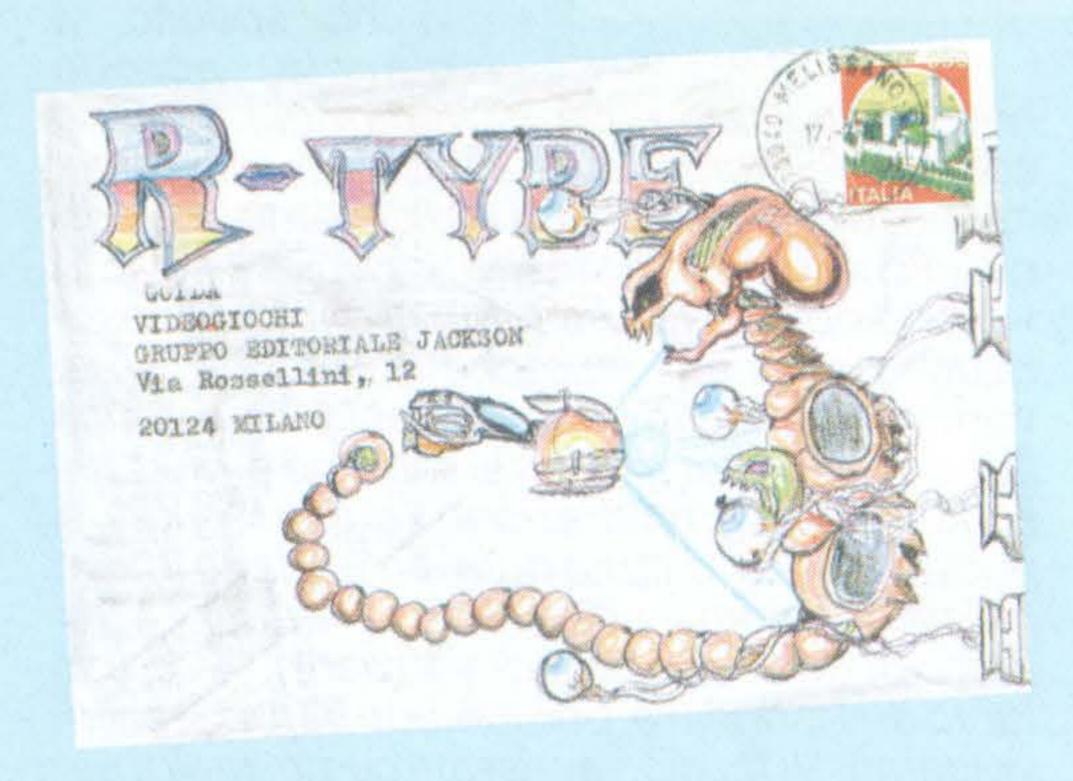
*"Cara Guida Videogiochi, sono una ragazzina di 14 anni appassionata di computer e posseggo un Commodore 128. in questa lettera non citerò scoperte o difetti di vari programmi perché io di BASIC, per ora, non ne capisco nulla, mi diverto solamente con le adventure. Spero che la busta che vi ho spedito vi piaccia perché non ho ricalcato nulla (si vede!) ma mi sono solamente riferita ad una vostra illustrazione. Io penso di iscrivermi ad un liceo artistico perché dicono che sono molto brava in disegno (a voi il compito di giudicarmi), al corso di 'decorazione pittorica', solo che ho un problema: vorrei diventare una 'game designer' e penso che il liceo mi serva. Vorrei saperne di più sulle scuole di programmazione (a quanti anni si può accedere, quanto dura, se è adatto il liceo artistico e come potrei fare a entrare a far parte di qualche casa di software). Vi prego tanto di rispondere, perché non saprei a chi rivolgermi. Vi faccio, tantissimi complimenti per la vostra rivista che continuerò sicuramente a seguire."*

Il disegno sulla busta che ci hai inviato non lascia alcun dubbio, sei molto brava e il liceo artistico è quanto fa per te. Diventare game designer non è facile in quanto l'estro non è sufficiente, ma servono severe nozioni di informatica e di programmazione unite a tanta, tanta forza di volontà. Oggi come oggi in Italia le Software House non sono ancora sviluppate come in altri Paesi europei, anche se ci si stà muovendo in tal senso. E' pertanto

# • PONY • EXPRESS •

assai difficile entrare a far parte dello staff creativo di una di tali case appunto perché qui da noi devono ancora affermarsi come meriterebbero. Un consiglio? Affrontare e superare il liceo artistico e, per i videogame, ...poi si vedrà.

## SEUCK

Il disegno che ci invia Donatello Rizzo di Melissano (LE) raffigura lo scontro con il guardiano di fine del primo livello nel gioco ***R-Type*** della Electric Dreams/Rainbow Arts.

*"Volevo chiedervi se volete qualche gioco realizzato con Shoot'Em Up Contruction Kit per C64 e C128 modo 64. Inoltre voglio ringraziarvi per il lavoro che state svolgendo e vi faccio i complimenti per Guida Videogiochi che, secondo me, dovrebbe essere però divisa in due riviste, una per gli 8 bit e una per i 16 bit. Detto questo, vi saluto e vi auguro di continuare così!"*

Ti ringraziamo per i complimenti e per l'offerta di collaborazione che sicuramente risulterà gradita alla redazione della rivista Supercommodore 64, nostra consorella, la quale provvederà sicuramente a darti una risposta. Per quanto riguarda la scissione di Guida Videogiochi in due riviste, una per i 16 e una per gli 8 bit, riteniamo ancora prematura una simile operazione che, però, ci proponiamo di riprendere in considerazione fra qualche tempo in funzione anche dei suggerimenti dei nostri lettori. Grazie di nuovo e ...a risentirci.

## PRUDENZA!

Cipriani Francesco di Roma, dopo aver passato notti insonni dietro ***Road Warrior***, ci fornisce alcuni interessanti chiarimenti.

*"Dopo aver giocato numerose volte con il game 'Road Warrior' sono giunto a diverse conclusioni, alcune delle quali servono di aiuto per superare i cinque percorsi:*
*- Tra le quattro macchine che si possono scegliere, solo due (quelle in basso) sparano due colpi alla volta*
*- Quando si batte sulla barra spaziatrice per andare nel distributore, non è necessario attendere che l'auto si fermi da sola, ma la si può fermare in qualsiasi istante per mezzo del fire*
*- Nel quinto percorso, anche se ci vuole più tempo, anzichè rischiare di andare sbattere contro una delle numerose macchine parcheggiate lungo la strada, è meglio posizionarsi il più vicino possibile alle macchine dalla parte superiore, in modo da lasciare che si*

*muovano solo le motociclette che arrivano nella direzione opposta alla propria."*

Sicuramente i tuoi suggerimenti spianeranno la strada a qualcuno che di incidenti ne aveva fatti, fino ad ora, davvero troppi. Ti ringraziamo per il bel disegno di busta e anche di quello presente sul retro che, per ragioni di spazio, non possiamo presentare
Ci congediamo salutando e dando appuntamento sia a te che a tutti i nostri lettori al prossimo mese.

68000
e dintorni...
s.a.s.
computers

# Tutti quanti nel pallone!

*Restato per lungo tempo nei limiti ristretti dei campi di calcio, il football si presenta prepotentemente alla ribalta nel mondo dei micro. Il nostro Mad Max (la penna più velenosa della redazione), infilati i pantaloncini e calzate le scarpette per meglio calarsi nell'ambiente, vuole aiutarvi a scegliere il gioco a voi più congeniale sul tappeto verde!*

Questo articolo è dedicato a tutti i grandi sportivi da... micro, coloro che ogni week-end infilano le loro tute, sequestrano al fratello minore il joystick e si dedicano al loro sport preferito, non in un campo regolare ma, bensì, davanti allo schermo. Gli esperti obietteranno che non è certo la stessa cosa andare sul terreno di gioco e tirare calci reali ad un pallone. Ignorateli! Voi che conoscete la fatica, la tensione nervosa e la volontà di vincere che esigono le buone simulazioni sportive, sapete bene che, nello sport, l'essenziale è partecipare!

Per questi lettori, abbiamo selezionato cinque tipi di gioco a squadre che faranno sicuramente la gioia degli sportivi del joystick. Tutti i soft trattati possono essere giocati da soli contro il computer oppure in due, uno contro l'altro: le sfide con gli amici sono ben più stimolanti. Per quanto concerne il calcio ed il basket, abbiamo veramente il massimo. Kick Off e Microprose Soccer sono per me i migliori programmi di calcio e Fast Break offre ai patiti di basket partite veramente allettanti. In compenso, le simulazioni di rugby e pallavolo sono molto più rare in quanto questi sport non si prestano facilmente alle adattazioni su micro. Tuttavia, recentemente abbiamo avuto la sorpresa di scoprire due ottime simulazioni. Advanced Rugby Simulator e Ocean Beach Volley sono arrivati a tempo giusto a colmare questa lacuna. Quanto alla palla a mano, non esiste, che io conosca, alcun programma per questo sport su computer: la sua concezione è forse troppo complessa?

**Nel rispetto delle regole**

Beach Volley della Ocean non pretende affatto di essere una simulazione realistica e chi ha creato questo soft si è preso delle grandi libertà con le regole di questo sport. Come suggerito dal titolo, il game simula un torneo di pallavolo da spiaggia. Le squadre sono composte da due giocatori e la sfida è vinta al raggiungimento dei sette punti. Adattando questo sport complesso, Ocean ha scelto la semplicità. A risentirne maggiormente è il realismo del gioco che è ben lontano dalla ricchezza di Great Volley-Ball su console Sega, ma è perfettamente riuscito sul piano puramente ludico.

In Adavanced Rugby Simulator a Code Master è riuscito l'impossibile realizzando un programma molto completo e realistico. Le regole di gioco di questo sport sono piuttosto ben rispettate e si ritrovano con piace-

*Microprose Soccer (ST)*

*I corner di Kick Off sono realistici*

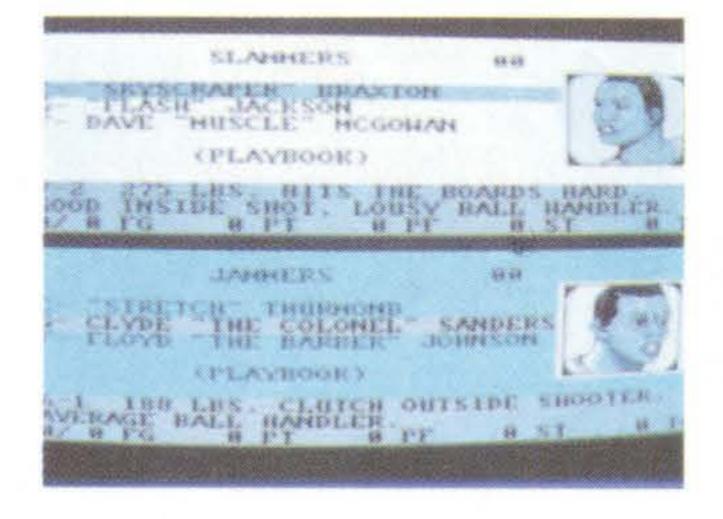
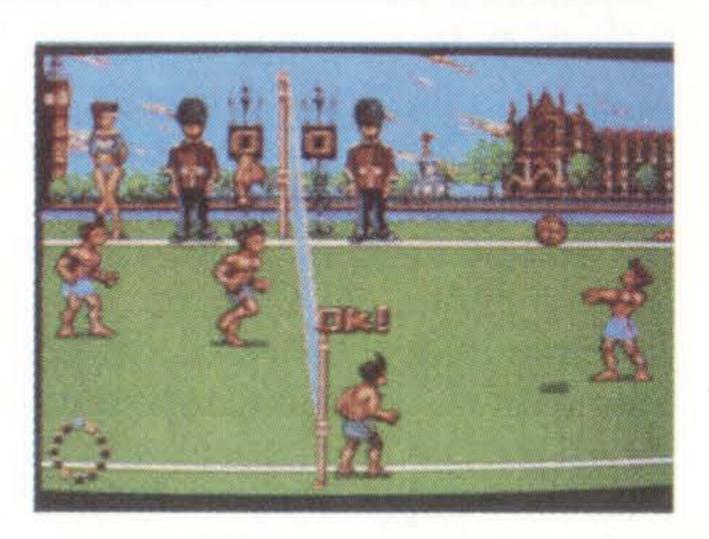
*Movimenti vari e apprezzabili*

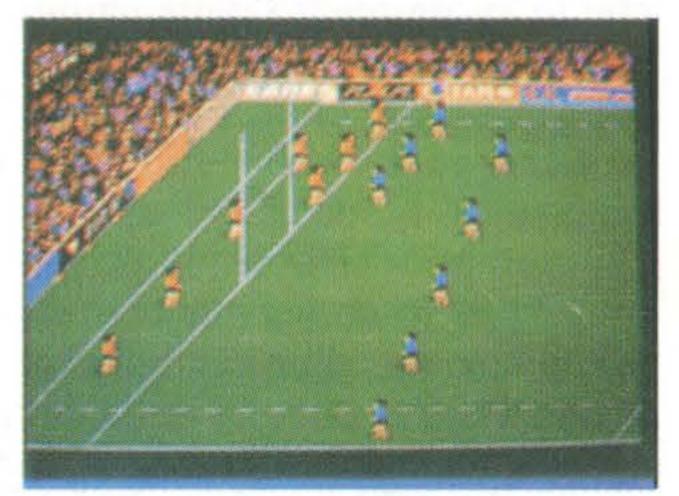
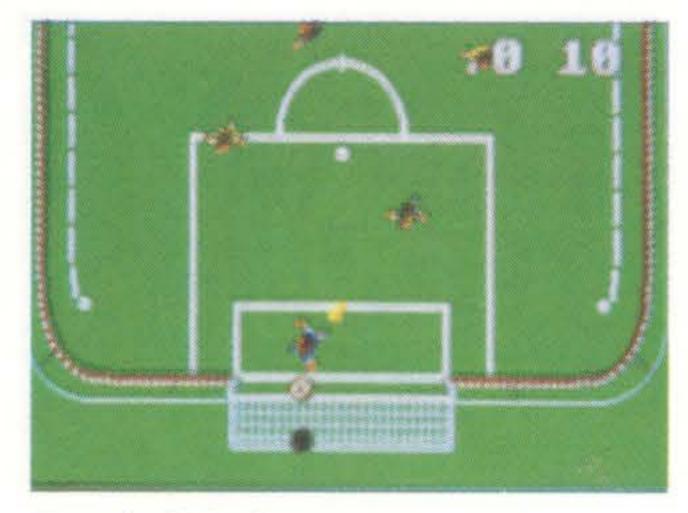
re mischie, trucchi e trasformazioni. Tuttavia (un neo non poteva mancare), alcune importanti regole sono state ignorate come il rinvio a 22 metri e, ancora più importante, il fuorigioco. E', dunque, possibile inviare un giocatore in avanti e lanciargli la palla per vederlo segnare una meta con la più grande facilità. Questo falsa notevolmente l'aspetto del gioco, ma voi dovete fare di tutto per evitare di ricorrere a questa manovra poco ortodossa, anche se, sinceramente, è molto difficile resistere alla tentazione.
Anche Fast Breack presenta una simulazione realistica. La maggior parte delle regole sono state rispettate, ad eccezione del numero dei giocatori che è stato notevolmente ridotto al fine di rendere più agevole lo svolgimento delle varie fasi di gioco. Le squadre sono composte da tre giocatori e il match si sviluppa in quattro tempi, rispettando in questo il regolamento in uso negli Stati Uniti. Questo, comunque, non fa perdere interesse al gioco.
In linea generale, i soft di calcio osservano più scrupolosamente le regole vigenti in questo sport. Microprose Soccer applica, ad esempio, i regolamenti in uso negli Stati Uniti per il calcio indoor e quelle della Federazione Calcio Internazionale per il torneo classico.
Si ritrovano i corner, i trucchi che permettono gli sviluppi delle azioni da goal, ma in compenso i rigori sono assenti. E' perciò possibile intervenire anche duramente sull'avversario per prendere possesso del pallone senza rischiare, per questo, il penalty.
Kick Off, che è senza ombra di dubbio la più realistica simulazione di football, è, da questo punto di vista, irreprensibile. Nessuna regola è stata dimenticata, compreso il rigore e l'espulsione. L'applicazione dei dettagli è spinta all'estremo: l'arbitro assegna i cartellini gialli ed espelle il giocatore che si

rivela troppo aggressivo. Anche gli estimatori di calcio (e in Italia sono veramente tanti...) più preparati, saranno sedotti da questo soft dotato di un realismo a tutta prova!

**Realismo delle azioni**

Ocean Beach Volley beneficia di un'azione spettacolare con una vasta gamma di movimenti. Potete appropriarvi della palla

*Scelta dei giocatori di basket*

da differenti angolazioni e, qualora la situazione fosse disperata, tuffarvi per cercare di salvare il punto. Gli smash sono ancora più spettacolari, il giocatore piomba come un siluro ben al di sopra della rete. Non si può veramente parlare di realismo per questo movimento, ma questa esagerazione è assai piacevole e non toglie nulla alla precisione del gioco.
In Fast Break, i movimenti dei giocatori sono più classici, dribbling e passaggi offrono un realismo soddisfacente. Il solo aspetto discutibile (dal punto di vista di smanettone) può essere la facilità con la quale i giocatori controllati dal computer riescono a infilare sistematicamente i canestri da qualunque punto in cui essi si trovino sul terreno di gioco. Mettendo da parte questo dettaglio (frustrante!), la gara si svolge in modo soddisfacente. Vantaggiosa la possibilità di definire la strategia prima della gara: è un'innovazione per i soft di basket. Volendo, potete anche ignorare la strategia precedentemente impostata.
Adavanced Rugby Simulator rende possibile lo svolgimento di gare molto interessanti. Si ha veramente l'impressione di assistere a una ripresa televisiva: tanto i movimenti delle squadre che lo svolgimento delle azioni sono reali. Le strategie d'attacco sono impostate come in una vera partita di rugby e sono tutte convincenti. Gli specialisti di questo sport non si troveranno spaesati e proveranno l'eccitazione di un vero incontro di rugby.
Microprose Soccer ha dalla sua una vasta gamma di tiri: acroba-

zie alla Pelè, scivolate, pallonetti e tiri ad effetto. I giocatori, però, rischiano di scivolare e cadere in caso di un cambiamento brutale di direzione. E' un effetto molto realistico, ma qui i programmatori hanno calcato la mano un po' troppo e, soprattutto sul terreno bagnato, gli scivoloni sono troppo frequenti (forse nel realizzare il soft si sono dimenticati di inserire i dati dei tacchetti da pioggia?... e poi non si gioca al coperto??). Gli incontri finiscono spesso per assomigliare più a una partita tra "scivolatori" che a un incontro di Coppa del Mondo. In debito per qualche tocco di realismo, l'accento è posto sull'aspetto ludico. I puristi di questo sport saranno senza dubbio delusi, ma, Microprose Soccer, offre delle appassionanti partite tra amici anche se trovo piuttosto bizzarra la sensazione di una partita giocata a porte chiuse!
Kick Off è un game talmente completo che è quasi impossibile essere più vicini alla realtà. A differenza della maggior parte dei soft di calcio, qui il pallone non dà la sensazione di essere incollato al piede del giocatore: un effetto assai sconcertante per chi è abituato ad altri soft, ma al quale ci si abitua rapidamente. Un altro aspetto importante di Kick Off, è la possibilità di stoppare il pallone prima di effettuare un tiro, oppure eseguire un tackle ai danni dell'avversario per poi dribblarlo. Certo che, per riuscire a compiere tali operazioni, è necessario un duro allenamento, in confidenza, però, ne vale veramente la pena... Il tackle va effettuato, naturalmente,

*Football indoor*

con molta precisione, altrimenti il giocatore in possesso del pallone viene "falciato" e crolla al suolo. Qui, ahimè, arrivano le dolenti note! La squadra avversaria beneficierà di un calcio di punizione a favore o, se il fallo è stato commesso in area, di un rigore. Il realismo dei corner è più spinto che in Microprose Soccer nella misura in cui è possibile controllare l'altezza e

l'effetto del tiro. La velocità è impressionate, molto maggiore di quella dei game concorrenti e consente contropiedi fulminei.

**Realizzazione**

Fast Break ha animazione e grafica piuttosto indovinate ma è molto lontano dalle performance di altri soft. Il fatto di dover saltare da una parte all'altra del campo, spesso indipendentemente dallo svolgimento dell'azione, piuttosto che utilizzare lo scrolling è, come minimo, discutibile. L'obiettivo era forse ottenere una maggiore profondità, ma il risultato non è convincente. Per contro, Ocean Beach Volley, è un soft spettacolare che beneficia di una realizzazione di qualità. Si apprezzerà particolarmente la grafica superba, degna di un cartone animato, nonché i cambiamenti degli scenari. L'eccellente animazione ed il sonoro di questo soft contribuiscono in egual misura al piacere del gioco. Code Màster, l'editore inglese specializzato in simulazioni sportive, ha superato se stesso con Advanced Rugby Simulator: un successo su tutti i fronti! Riprodurre un incontro di rugby su micro, non è una cosa facile, ma questo soft ha fatto brillantemente "centro". La messa in scena televisiva porta in primo piano l'azione, con repentini e appropriati cambianti di fronte nel caso di sganciamenti o della trasformazione di un tiro.
Microprose Soccer presenta una realizzazione curata con degli sprite di buona taglia e uno scrolling multidirezionale fluido. L'animazione è ben riuscita, benché un po' lenta, ma l'effetto sonoro è povero. Si apprezzerà molto la presenza dell'opzione replay, che ripresenta l'azione dopo ogni goal. Parecchi giocatori possono partecipare al Campionato o alla Coppa del mondo e, in questo caso, è possibile salvaguardare la propria posizione. Di primo acchito, Kick Off è un po' deludente a causa della piccola taglia degli sprite ma ciò è

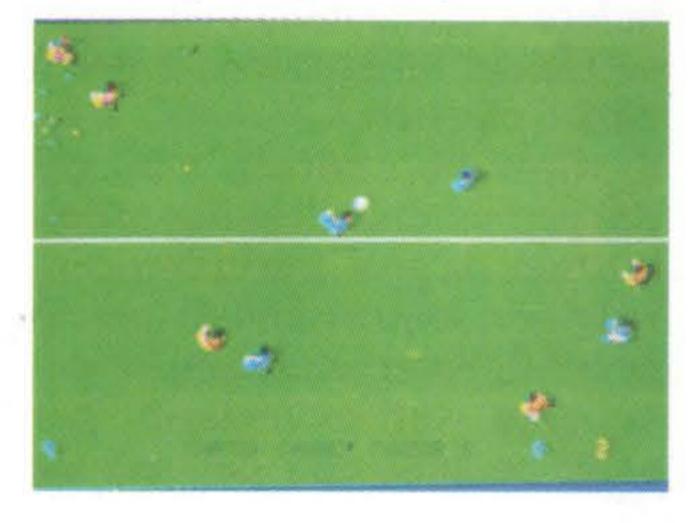
*Le regole di gioco sono rispettate*

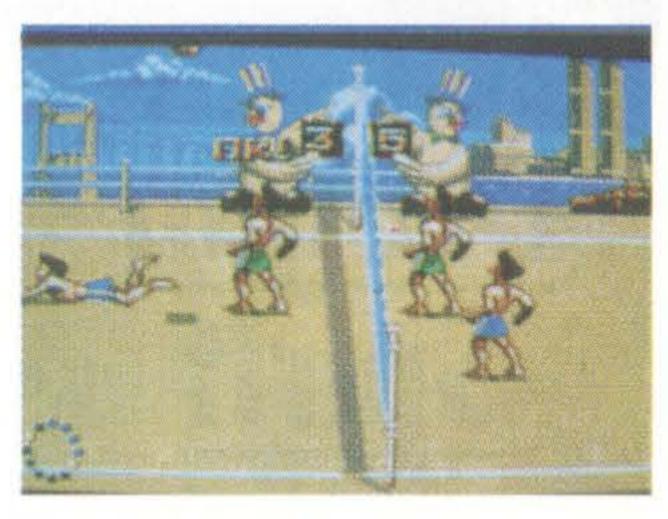
*Un replay come in televisione*

*Piccoli sprites per un gioco chiaro*

*Messa in scena televisiva*

*Effetto di profondità ben reso*

*Una buona realizzazione*

largamente compensato da uno scrolling multidirezionale irreprensibile, un effetto sonoro gradevole e un'animazione molto rapida e precisa. La grande innovazione di questo soft è dovuta alla presenza di un rettangolo che rappresenta la totalità del terreno e la posizione dei giocatori in campo. Questo rettangolo appare in sovraimpressione e potete renderlo di dimensioni adeguate alle vostre esigenze: finiti i passaggi in avanti alla cieca! Grazie a questo procedimento, ognuno può costruire la propria azione e portare degli attacchi efficaci.

Dall'alto della nostra cattedra non potevamo ignorare le due simulazioni futuriste di sport che cercano di imporsi sui game tradizionali. Skateball, ambientato nel futuro, ci propone gare particolarmente violente per meglio soddisfare un pubblico avido di sensazioni forti. Questo tema non è nuovo, forse qualcuno ricorderà il film Rollerball, in cui questa ipotesi era abbondantemente trattata anche se è forse sufficiente assistere a certi incontri accompagnati da fenomeni di violenza collettiva per convincersi che lo sport futurista è purtroppo già attualità. In Skateball lottano due squadre di pattinatori, composte da un attaccante e un difensore. Voi ne controllate uno solo poiché il secondo è gestito dal computer. Ostacoli di ogni tipo e sempre più numerosi nel proseguo del gioco metteranno seriamente in pericolo il vostro tasso di emoglobina. Speedball è più attraente: una sorta di incrocio tra la pallamano e il football americano. Due squadre di cinque giocatori si affrontano in un campo metallico attorniato da muri. Tutti i colpi sono leciti e si può anche urtare brutalmente il giocatore in possesso della palla perché la perda. La realizzazione di questo soft è magnifica e la gestione molto precisa dei giocatori è un vero piacere. Sia che si giochi da soli oppure in due, i game sono appassionanti e gli amanti delle simulazioni sportive non saranno affatto delusi poiché lo svolgimento dell'incontro è molto realistico. Il solo elemento desueto in questo soft è la presenza dei bonus che si possono avere nel corso della gara permettendo al giocatore di migliorare notevolmente le possibilità di vittoria. In conclusione, si può affermare che i due vincitori di questo scontro-incontro sono Kick Off e Advanced Rugby Simulator. Tutti e due sono particolarmente ben interpretati e beneficiano di una eccellente realizzazione. In effetti, queste due simulazioni sono molto complete e molto giocabili. E' d'obbligo notare che Anco e Code Master, gli editori di questi soft, producono generalmente giochi di livello inferiore rispetto ad altri. Questa volta hanno, invece, colpito molto forte e sarà difficile per gli altri fare di meglio! Microprose Soccer e Ocean Beach Volley sono meno competitivi dei precedenti sul piano della simulazione, ma, non per questo, mancano di qualità. Sono dei soft estremamente ludici che offrono games appassionanti. Quanto a Fast Break, pur essendo piacevole, non è certo il grande programma di basket che mi attendevo; in questo genere, infatti, nessuna delle simulazioni sul mercato è completamente soddisfacente. Per lo sport futurista l'alloro va a Speedball, un piccolo capolavoro!

*Mad Max*

**Due giochi da acchiappare al volo...**

**16 bit**: Kick Off e Microprose Soccer sono i soli buoni programmi di calcio per 16 bit. Per il basket la scelta è più vasta: Fast Break, Two on Two (soprattutto interessante per il gioco di squadra, in due contro il computer). Su Amiga è ugualmente disponibile One on One (un programma simpatico ma un po'... vecchio) e Street Sport Basket-Ball (poco realistico, ma piacevole). Al contrario, Advanced Rugby Simulator non è disponibile che su ST. Ocean Beach Volley è il solo soft di pallavolo per i 16 bit.

**8 bit**: Gli 8 bit e, particolarmente il C64, sono ricchi di programmi di calcio. Numerosi tra questi sono addirittura eccellenti, con in vetta: Microprose Soccer e Emlyn Hughes International Soccer.
Il basket è ben rappresentato sugli 8 bit con nientemeno che Street Sport Basket-Ball, One on One, Basket Master e International Basket-Ball che, malgrado la sua non più tenera età, resta il soft di basket più ludico. Esistono rare simulazioni di pallavolo su cui è meglio stendere un pietoso velo! In compenso, Advanced Rugby Simulator è eccellente su CPC. Quanto agli sport futuristi, una buona versione di Speedball è uscita su C64 ma, non farà affatto dimenticare il più datato Rocketball.

# Dragon Spirit

**AMIGA - ATARI ST - C64 - AMSTRAD CPC - SPECTRUM**

*Prima è arrivato Vindicators, poi Xybots e ora è il turno di Dragon Spirit: anche lui, vi trascinerà in un paesaggio di morte e distruzione. La conversione da coin-op è riuscita perfettamente.*

*Siate più veloci della luce, nessuna distrazione vi è concessa pena la morte!*

**Domark**

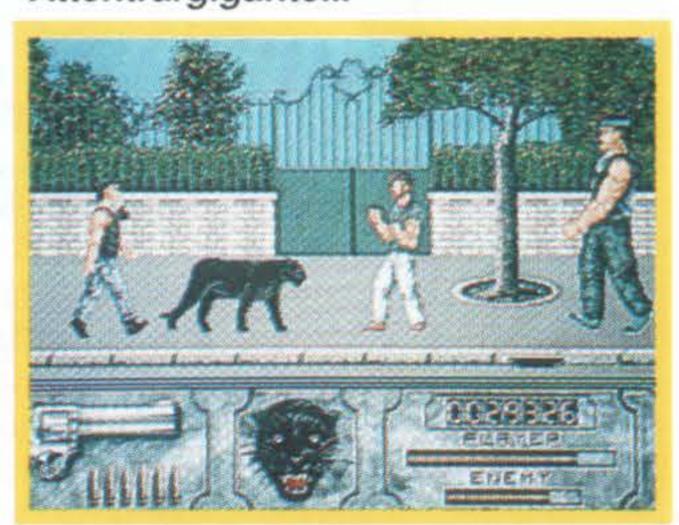
Trasformato in un potente drago, dovrete percorrere molta strada per trovare e liberare la Principessa Alicia.
Solo un drago della vostra forza e della vostra astuzia, riuscirà a distruggere le forze del più demoniaco tra i serpenti: Zawell, ma attenti... non sarà il solo!
Orde di orribili creature vi aspettano al varco per farvi la festa. Potete distruggere mostri terreni per mezzo delle bombe, mentre nel combattimento aereo vi troverete ad armi pari col nemico!
Le fiammate che il vostro dragone vomita, giocano un ruolo importante nel divampare della battaglia, così come le sfere di fuoco che vi vengono lanciate addosso con l'intento di annientarvi. L'azione scorre velocemente e, senza una buona dose di concentrazione, non avrete scampo. Fate tesoro sia delle vite a vostra disposizione che delle armi che vi vengono elargite il loro effetto, purtroppo, dura poco. Raccogliete quante più uova rosse e blu potrete: vi daranno come bonus nuove e più potenti armi.
Con i suoi otto livelli da superare, le sue centinaia d'azioni possibili e una grafica non male, questo game può sicuramente essere considerato una buona conversione da coin-op.
Presto disponibile per C64, Amstrad, Spectrum Amiga e Atari ST.

# Wild Streets

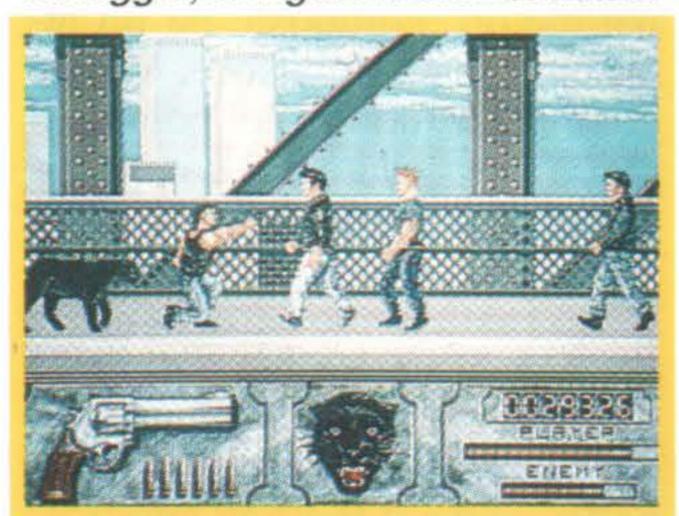
**AMIGA**

*Avrete a che fare con la malavita più pericolosa e subdola: la mafia! Tanti auguri...*

**Titus**

Durante un coraggioso tentativo di cancellare dalla faccia della terra il crimine organizzato, un famoso comandante viene rapito dall'organizzazione mafiosa.
Il tuo scopo è quello di liberarlo anche se, accettando questo incarico, significherà per voi dichiarare guerra alla mafia intera! Ti ritroverai alle calcagna tutti i delinquenti della città... unica tua alleata, la pantera nera che ti darà una mano se qualcosa dovesse andare storto! Molto più dinamico di Manhattan Dealers, ha grafica e azione stupende. Per Amiga.

*La pantera è vostra fedele amica!*

*Attenti al gigante...*

*Coraggio, stringete i denti e batteteli!*

*Attenti a tenere sotto controllo il vostro bolide: il fuoco è in agguato!*

# Continental Circus

**AMIGA - ATARI ST - PC - AMSTRAD CPC - C64 - SPECTRUM**

*Credete di avere ormai messo alla prova la vostra abilità di piloti? Sconsiderati! Provate un po' Continental Circus...*

**Taito**
La porta per diventare pilota di Formula 1 si è aperta improvvisamente davanti a te. Questo gioco racchiude tutta l'ebrezza dell'originale arcade!
Devi dimostrare al mondo (ed al tuo manager in particolare!) che hai la stoffa del pilota di F1. E' questo un onore riservato a pochi eletti per entrare in quel restrittivo club formato dai piloti di maggior talento. Dopo anni di allenamento, sei ora finalmente in grado di mettere alla prova la tua abilità di pilota, è la tua occasione: gareggerai con i migliori, l'elite della categoria nonché tuoi idoli da sempre.
Il battesimo dei piloti avviene in un racing noto con il nome di Continental Circus... Il tuo bolide ha comandi molto semplici: marcia bassa-alta e un acceleratore combinato con un controllore di velocità. Tieni costantemente sotto controllo il cronometro che segna il tempo a tua disposizione che è abbastanza limitato, quindi concentrati a dovere e cerca di calcolare bene tutte le traiettorie. Tempo extra lo guadagnerai passando dai checkpoints collocati sul circuito. Evita le collisioni con i concorrenti: ti costeranno perdite di tempo e danni al motore; se vieni danneggiato, esci ai box per evitare danni maggiori, il tempo qui rimane fermo non compromettendo le tue possibilità di vittoria.
Otto circuiti internazionali da conquistare, in una serie di corse massacranti. Pensi di farcela?
E' uno dei migliori del genere, con paesaggi stupendi e un'ottima manovrabilità del mezzo.
Disponibile per Amiga, C64, ST, Amstrad, PC e Spectrum.

*E' un po' troppo affollato!*

# World Darts

**PC**

*Con questo soft avrete la possibilità di cimentarvi in un torneo mondiale!*

**Mastertronic**
Questo classico gioco dei pub inglesi, sta ora prendendo piede in tutto il mondo, Italia compresa. L'obiettivo è di raggiungere 501 punti lanciando le freccette su un bersaglio numerato.
Ogni turno comporta tre lanci. Il bersaglio è numerato in segmenti dal numero 1 al 20 nonché da un ring doppio all'esterno e triplo a metà.

*Ora siete pronti al tiro: mirate dritto...*

Il punteggio massimo possibile con tre dardi è 180.
Si può scegliere tra un duello con uno degli otto avversari forniti dal computer o un confronto testa a testa con un altro giocatore.
Quando stai per effettuare un tiro, sullo schermo compare una mano con la freccetta, il bersaglio e una lavagna automatica che segna i punti.
Sposta la mano sullo schermo, usando il joystick o la tastiera; quando la mano si trova nella posizione che tu ritieni giusta, premi fuoco.

# Ghostbusters II

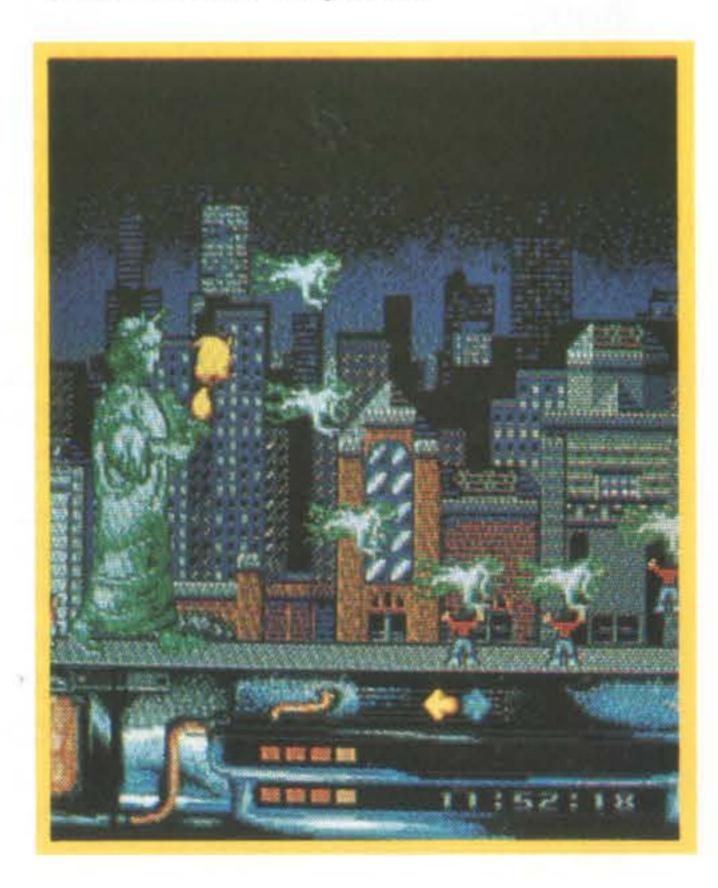
*Grafica stupenda e ottima manovrabilità in Ghostbusters II.*

**AMIGA - ATARI ST- PC - AMSTRAD CPC - SPECTRUM COMMODORE 64**

*Dopo la prima versione che non aveva davvero deluso, ecco Ghostbusters II ancora più bello del precedente.*

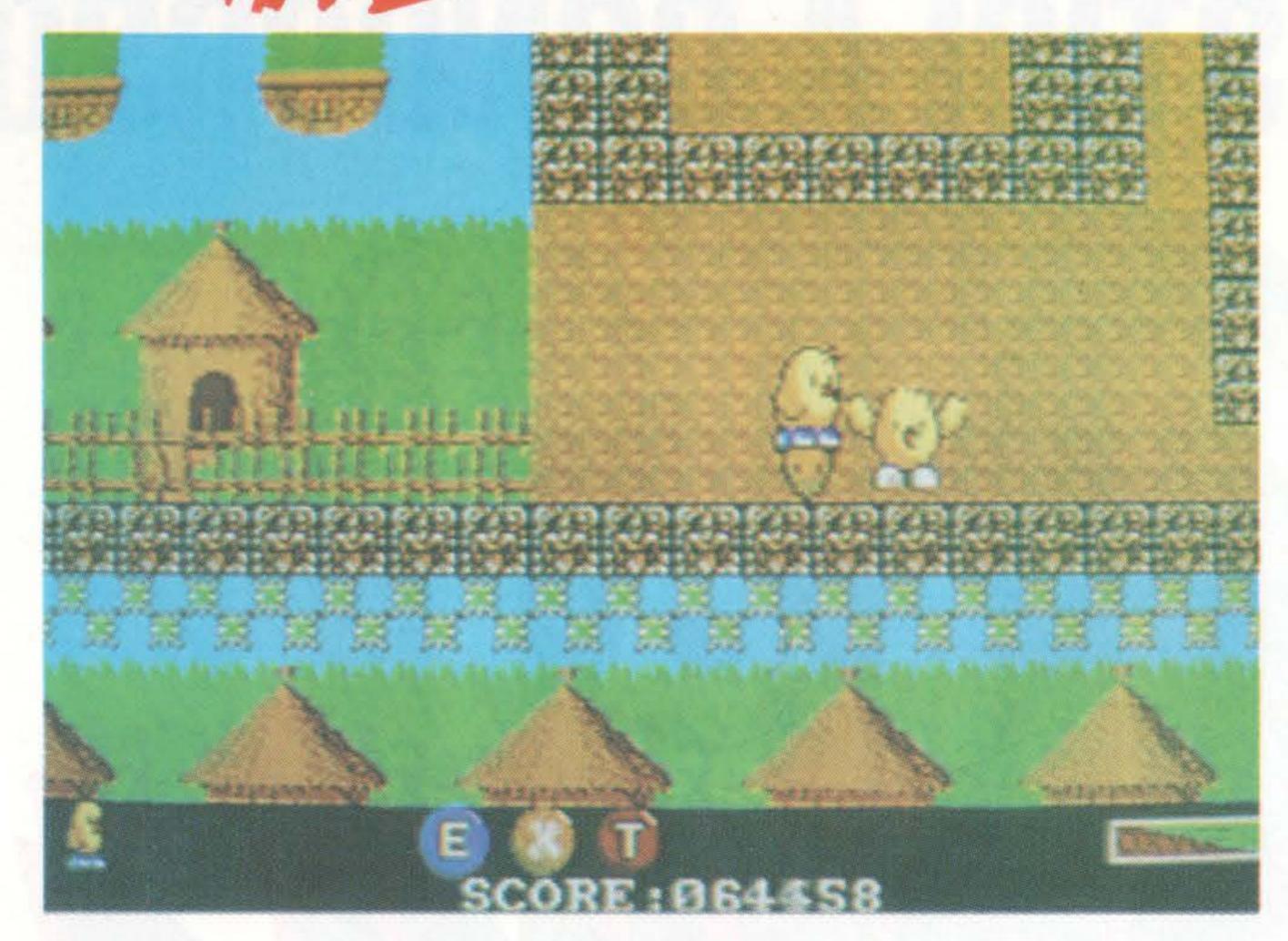
**Activision**
Prendendo spunto dall'omonimo movie, il team di programmazione Four Field ha lavorato sodo per creare tre diversi scenari arcade! Nel film, B. Murray, D. Akroyd, S. Weaver e H. Ramis, si sono coalizzati per salvare New York dal ritorno dei demoniaci e bavosi fantasmi.
Le tre sequenze del game iniziano con Stantz che si cala nelle fogne della City percercare di ricuperare un campione di bava degli immondi esseri.
La seconda fase prevede uno shoot'em up nei pressi della Statua della Libertà, mentre la terza combina strategia e abilità. Ottimo!!

*A.I.*

***La Statua della Libertà è testimone delle vostre imprese!***

# European Superleague!

**AMIGA - C64 - CPC - SPECTRUM - ST**

*Entrate nell'European Superleague!*

**CDS**
Il programma che la CDS presenta è costato ben dodici mesi di lavoro.European Superleague, è un soft molto curato graficamente. Dalla CDS non ci si poteva aspettare diversamente; il soft, molto originale, non teme il confronto con altri game di football. E' una simulazione in cui tutte le azioni sono possibili, nel vero senso della parola!
Il giocatore agisce anche da mister cercando di dosare gli allenamenti, di mettere in opera piani tattici e di comporre al meglio la squadra. E' possibile scegliere tra le otto squadre a disposizione quella preferita: Liverpool, Arsenal, Rangers, A.C. Milan, Real Madrid, Bayern Munich, PSV Heindhoven o Marsiglia.
Lo scopo del gioco è semplice: allenare i campioni d'Europa fino alla fine della stagione. Partite di ritorno, incidenti di gioco ai calciatori, problemi di disciplina da dirimere, un club di tifosi sempre pronto ad attaccare l'allenatore: tutto ciò cospirerà contro di voi per indurvi a rinunciare al vostro non certo facile impegno, ma poi sarà del football vero che vedremo sul nostro video. Con un mister come voi, European Superleague è il migliore soft di football in commercio! *A.C.*

*Curiose avventure in uno zoo della Nuova Zelanda*

# New Zealand Story

**AMIGA - C64 - ST**

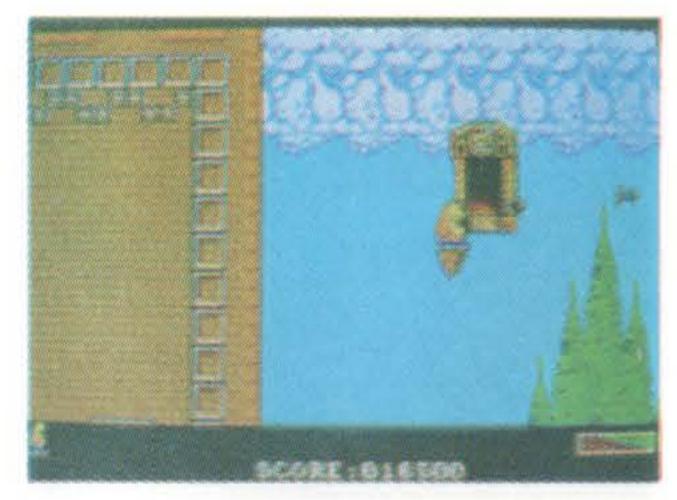
*Non lasciatevi incantare dall'aspetto grazioso dei disegni. New Zeland Story è un gioco crudele, dove si devono abbattere numerosi nemici che tentano d'opporsi alla vostra missione: liberare gli sfortunati kiwi prigionieri...*

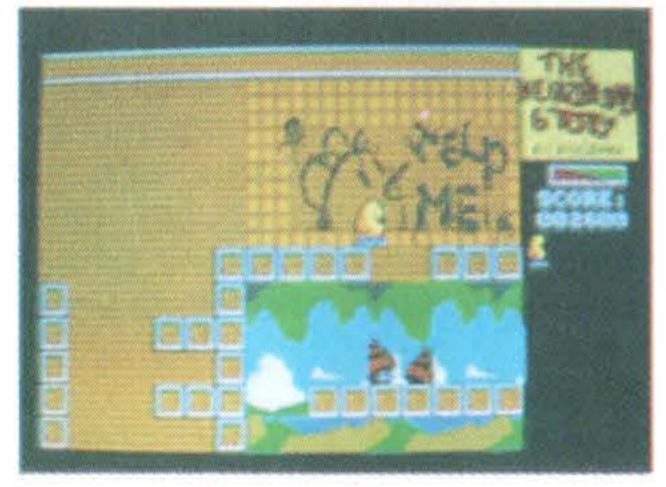
**Ocean.**
L'azione di questo gioco arcade della Taito si svolge in uno zoo in Nuova Zelanda. Un kiwi (o se volete un pulcino), chiamato Joey, è partito alla ricerca dei suoi compagni rapiti da una foca. In ciascuno dei venti settori si trova una gabbia dove è rinchiuso un kiwi; Joey lo deve raggiungere e liberare. Ma ciò non è facile perché i percorsi sono cosparsi di ostacoli e sarà necessaria molta abilità per venirne a capo. Per la maggior parte del tempo, il kiwi procede saltando da un blocco all'altro, ma, a volte, una distesa d'acqua gli sbarra il cammino e non gli resta che lanciarsi in immersione libera sorvegliando il suo livello d'ossigeno. Generalmente, le gabbie si trovano sulle alture ed il miglior mezzo per arrivare al più presto consiste nell'impossessarsi della cavalcatura di uno degli avversari al fine di volare in aria. Questi diversi mezzi di spostamento apportano una gradevole varietà all'azione. Tuttavia, il nostro kiwi non è del tutto solo in questo zoo e numerosi avversari tentano di impedirgli di compiere la sua missione. Esso deve affrontare delle rane, dei pipistrelli, soldati di legno, orsi con occhiali da sole e altri animali, gli uni più bizzarri degli altri. Esso se ne libera tirando delle frecce o utilizzando le armi che raccoglie lungo il percorso. Quando un nemico è abbattuto, appare un frutto e non resta che da raccoglierlo per ottenere dei punti, delle vite supplementari o altri equipaggiamenti molto utili: bombe, laser, ecc... Non lasciatevi trarre in inganno dalla grafica graziosa, New Zealand Story non è un gioco da bambini (e si vede). Bisogna veramente impegnarsi per portare a termine ogni livello, tanto il cammino è cosparso d'imboscate di ogni tipo. Non ci sono tempi morti nell'azione ed avrete bisogno di riflessi a tutta prova per avanzare. Alla fine di ogni livello, che comporta quattro settori, sosterrete un combattimento sorprendente contro un enorme animale che vi darà del filo da torcere. I programmatori della Ocean ci offrono eccellenti adattamenti arcade, ma, questa volta, si sono superati. Questo gioco è particolarmente fedele all'arcade e la realizzazione è irreprensibile: grafica molto riuscita, scrolling multidirezionale fluido e una colonna sonora che accompagna bene l'azione. Soprattutto in termini di giocabilità, New Zealand Story è la miglior versione arcade di Ocean. Il grado di difficoltà è perfettamente dosato ed i comandi sono d'una grande precisione. Si apprezzerà anche la presenza d'una opzione continua che permette di riprendere il gioco a partire dall'ultimo livello raggiunto nella partita precedente. E' un programma appassionante che non ha niente da invidiare al gioco originale.

*E.F.*

*All'interno della balena*

*L'entrata dello zoo*

*Liberare i kiwi: un'azione che premia*

*Un volo pericoloso: impegnatevi!*

*Le bombe sono efficaci*

*Versione ST: buona!*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Arcade* |
| *Interesse* | *17* |
| *Animazione* | ★★★★★ |
| *Grafica* | ★★★★★ |
| *Suono* | ★★★★★ |

**Versione ST**

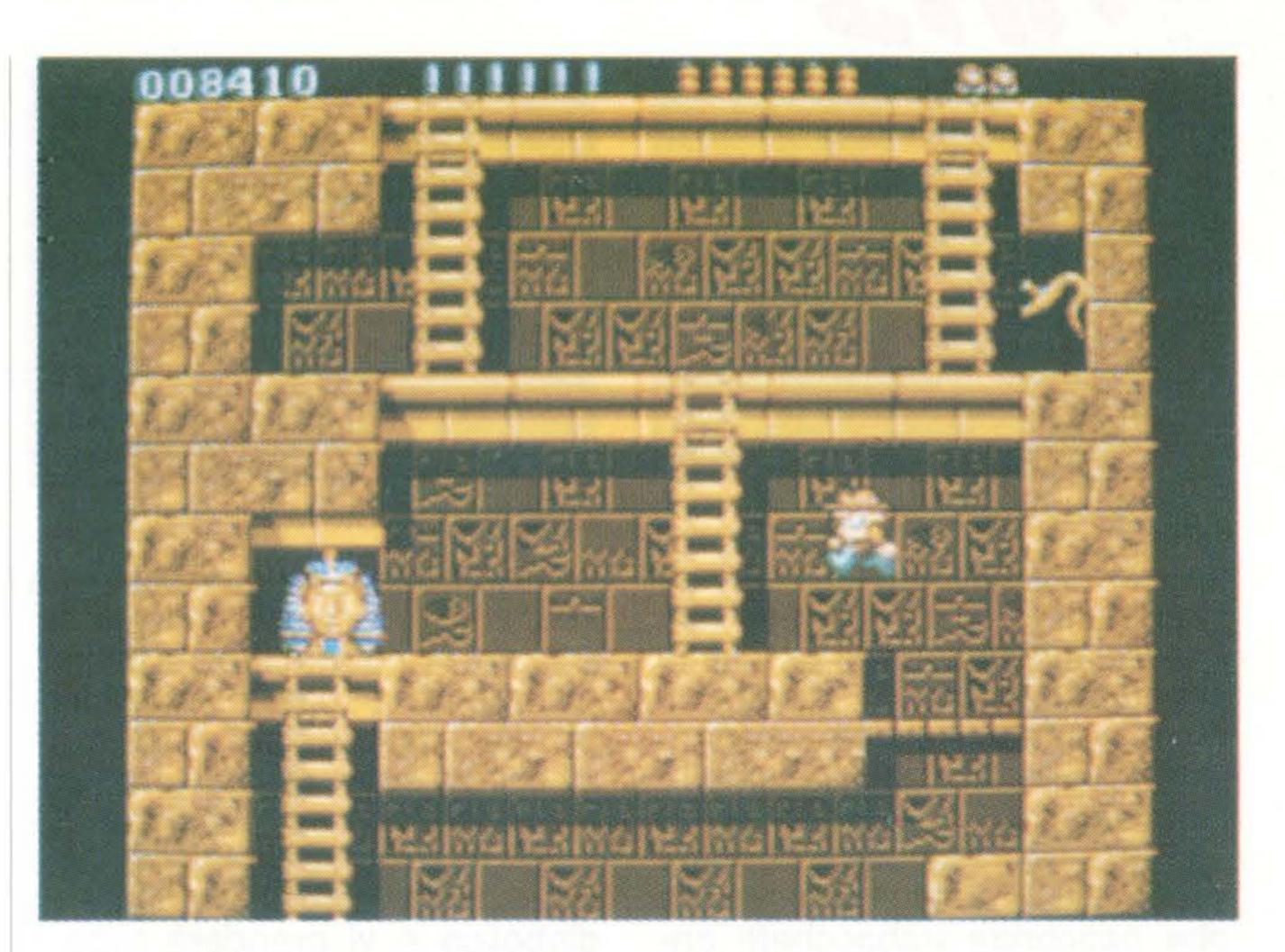
Uno scrolling perfetto è dunque possibile su queste macchine. Un gioco arcade appassionante.

*C.T.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Arcade* |
| *Interesse* | *17* |
| *Animazione* | ★★★★★ |
| *Grafica* | ★★★★★ |
| *Suono* | ★★★★ |

**Nota**

Grazie alla sua maneggevolezza "console" ed al suo buon umore "Skweekiano" questo soft d'azione seppure molto classico è senza dubbio una delle migliori versioni arcade dell'anno. Iperludico, da vedere!

*M.B.*

*E' la storia d'un avventuriero predatore di tombe*

# Rick Dangerous

**AMIGA - ST - C64**

*Trappole mortali sorgono senza tregua sotto i vostri passi, nemici dalle intenzioni bellicose vi attendono ad ogni tornante e voi errate nelle diverse sale cercando disperatamente l'uscita. Un gioco pericoloso che incanterà anche i più coriacei.*

**Firebird.**

Gli amanti del gran gioco di piattaforme come Bruce Lee o Spellhunker rimpiangono il C64 o l'800XL, poiché la disponibilità di soft 16 bit è molto scarsa in questo campo. Questo lungo periodo di privazione è finalmente terminato: Firebird ci offre ora un gioco di piattaforme degno di questo nome. Rick Dangerous è un gioco semplice, coinvolgente e farcito di piccole astuzie da scoprire. L'azione comincia quando l'eroe penetra in un tempio azteco e, fin dai primi passi, un enorme masso si mette a rotolare verso il nostro esploratore che deve essere sveltissimo per non venir disintegrato.

E' innegabile che le avventure di Indiana Jones abbiano ispirato gli ideatori di questo programma, ma a nessuno spiacerà. Rick scende sempre più in questo tempio, saltando da scale su piattaforme, arrampicandosi in stretti passaggi e recuperando tesori. Ogni contatto con gli indigeni che stanno a guardia del tempio è mortale, ma, fortunatamente, voi disponete d'una pistola per difendervi. Le vostre munizioni sono invece limitate e quelle che scoprirete in certe sale vi permetteranno giusto di toglierví dalle situazioni più critiche, quindi non sparate che quando è strettamente necessario. Il principale pericolo si trova però nella costruzione stessa, che è imbottita di trabocchetti. Il semplice fatto di camminare su una pietra può innescare un meccanismo infernale che vi costerà una vita. Il pericolo vi aspetta ad ogni istante e, anche quando il percorso sembra libero, una freccia avvelenata può attraversare la sala ma può anche accadere che delle punte affilate fuoriescano sotto i vostri piedi.

Bisogna essere molto prudenti e memorizzare la collocazione di queste trappole per sopravvivere. Aggiungete a questo dei blocchi di pietra che sbarrano il pas-

*Attenzione all'erpice!*

*Qui bisogna trovare il trucco..*

*Gli indigeni sembrano ostili*

saggio: voi disponete di alcuni candelotti di dinamite per farli saltare, ma attenzione perché le schegge rischiano di trafiggervi. Dopo numerose partite, riuscirete ad uscire da questo tempio. Comincia allora una nuova avventura. Questa volta, dovete esplorare una tomba egiziana che nasconde trabocchetti ancora peggiori, visto che ogni passo rischia di far scattare trappole mortali. Ma avventurieri esperti come voi ne usciranno senza dubbio! Vi resteranno allora altri due livelli nei quali dovrete affrontare efferati nazisti. Innanzitutto, voi penetrate in un castello severamente custodito, al fine di scoprire i piani d'attacco del nemico. Poi, avendo appreso che i nazisti si apprestano a lanciare un'orda di missili su Londra, vi introducete nel campo militare per sabotare l'operazione. Rick Dangerous è un gran gioco d'azione che vi terrà per ore davanti al vostro monitor. Se avete molte cose da fare, evitate questo programma, perché è diabolico e vi prenderà tutto il vostro tempo. La giocabilità è perfetta, ogni nuova partita vi coinvolge un po' di più e, appena terminatane una, non potrete resistere alla voglia di scoprire ancora nuove stanze.
I comandi sono d'una gran precisione e il personaggio risponde perfettamente, il che è fondamentale in questo tipo di game. Inoltre, la grafica è molto gradevole, in stile fumetto. Un gioco sicuramente appassionante.

*C.T.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Piattaforme* |
| *Interesse* | *17* |
| *Animazione* | ★★★★★ |
| *Grafica* | ★★★★★ |
| *Suono* | ★★★★ |

**Note**
Questo soft mi ha fatto pensare ad una miscela di Bruce Lee e Dark Castle, due dei miei preferiti. Devo dire che il cocktail ottenuto mi sembra seducente. Un programma molto curato, graficamente riuscito. Azione e buon umore. Indubbiamente da vedere.

*M.B.*

# Rainbow Island

**AMIGA - ST**

*L'arcobaleno è l'elemento più importante di questo gioco. E' allo stesso tempo il ponte che permette di passare da un luogo all'altro e l'arma assoluta che annienta tutti i nemici. Ciò non toglie che per riuscire in questo gioco ci vogliano riflessi e velocità.*

**Firebird. Programmazione: Andy Braybrook; grafica: John Cumming; suoni: Jason Page; musica: Steve Turner.**

*Un gran gioco arcade che fa seguito a Bubble Bobble*

Questo superbo gioco arcade della Taito non è altro che il seguito del celebre Bubble Bobble. Alla Firebird era perfettamente riuscita la conversione di quest'ultimo, in tutti i formati, ed anche questo lavoro non ha niente da invidiare al precedente. Se avete amato Bubble Bobble, non esitate a precipitarvi dal vostro fornitore abituale per procurarvi questo soft, non rischierete delusioni. Ci si ritrovano tutte le qualità che hanno fatto la

*Arcobaleni multipli*

*Sotto il fuoco dei cannoni*

*Aria nota: New Zeland Story*

fortuna di Bubble Bobble ad eccezione dell'opzione che permetteva di giocare a due simultaneamente. Bub e Bob ritornano, questa volta sotto forma umana. Ma non è l'unico cambiamento, perché se prima i draghi si liberavano dei loro avversari lanciando loro delle bolle, adesso sono degli arcobaleni che ricoprono questa funzione. Questi presentano la particolarità di essere multiuso: nel tiro diretto eliminano gli avversari, rimanendo solidi qualche istante e permettendovi di salirci sopra. Voi potete così proseguire verso l'alto formando delle scale, fino a raggiungere delle piattaforme altrimenti inaccessibili. Questa doppia utilizzazione degli arcobaleni è la grande innovazione del programma. Dovrete attraversare sette isole ciascuna delle quali comporta quattro settori in scrolling verticale. Voi saltate da una piattaforma all'altra facendo attenzione a non toccare le numerose creature che si aggirano attorno a voi. L'azione è molto rapida e bisogna spesso rischiare per andare più svelti, visto che si dispone d'un tempo limitato per portare a termine ogni settore. Se procedete sulla strada l'acqua sale e se vi raggiunge perdete una vita. Come in Bubble Bobble, ci sono dei bonus di tutti i tipi da raccogliere; per lo più vi apportano dei punti, ma certi eliminano i vostri avversari o vi permettono d'ottenere degli arcobaleni multipli. E poi, ogni tanto, appaiono dei diamanti, se ne ottenete sette guadagnate una vita supplementare. Una volta giunti alla sommità di un'isola, affrontate un enorme mostro. Questo è diverso ad ogni livello e bisogna scoprire una nuova tattica per ciascuno. La realizzazione di questo programma è eccellente; una grafica piacevole e molto colorata, uno scrolling fluido, una gradevole colonna sonora ed un'animazione rapida lo caratterizzano. Questa conversione è opera di Andy Braybrook, ed è la prima realizzazione su 16 bit. Questo programmatore è divenuto una star oltre-Manica dopo aver creato delle piccole meraviglie su C64 come Uridium, Paradroid o Alleykat.
Dopo un così promettente debutto, Andy Braybrook potrebbe presto imporsi come uno dei migliori programmatori su 16 bit. Rainbow Islands è un gran gioco d'arcade, rapido e divertente.

*M.B.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Arcade* |
| *Interesse* | *17* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆☆ |
| *Suono* | ☆☆☆☆☆ |

**Confronto**
Rainbow Islands/ New Zeland Story: questi due giochi arcade della Taito, che presentano delle somiglianze, sono pubblicati quasi simultaneamente da due editori diversi.
Metà gioco di piattaforme, metà shoot'em-up, essi si fanno notare pure per una bella grafica. Ognuno di questi programmi ha delle qualità proprie, ma spiace comunque che escano quasi contemporaneamente. Si pone un grave problema: quale scegliere tra i due? Entrambi sono appassionanti e non è certo la qualità delle versioni che permetterà di decidere, sono ben riuscite tanto una come l'altra. Per coloro che, come me, adorano questo tipo di giochi, non esiste che una soluzione a questo spinoso problema: sono indispensabili tutti e due!

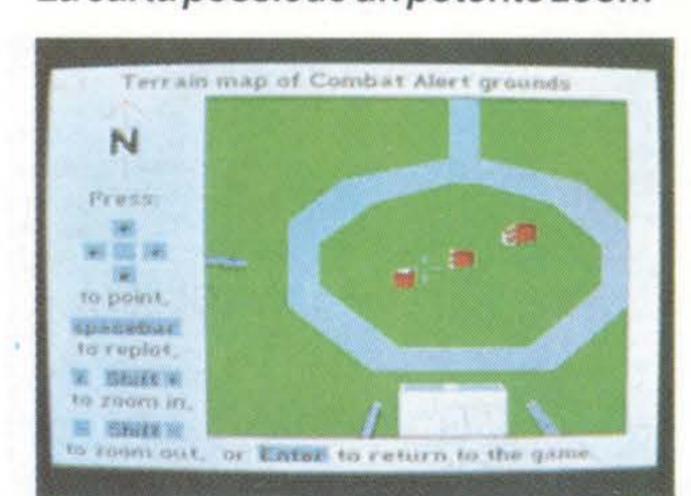
*E.F.*

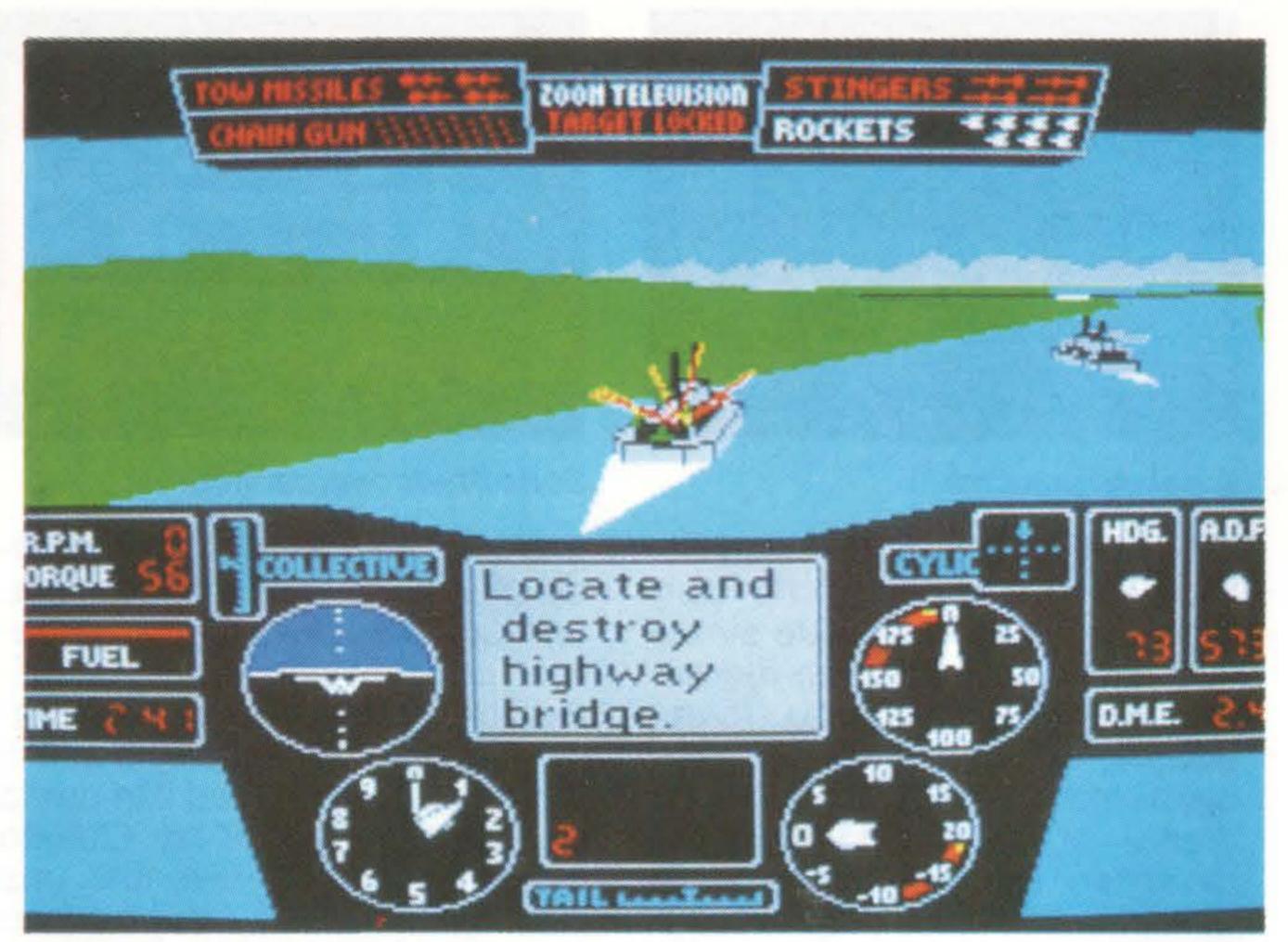
# Thunder Chopper

**PC schede CGA, EGA, VGA - APPLE II - C64**

*Gli appassionati di elicotteri facevano la parte dei parenti poveri di fronte ai fanatici delle simulazioni di volo aereo. Thunder Chopper rimette le cose a posto. Questo soft propone d'imparare veramente a pilotare per poi eseguire le missioni più svariate.*

**SubLogic. Programmazione: Mark "Adam Baum", assistito da Mike Kulas.**
I simulatori di combattimento in elicottero sono relativamente rari nel mondo del micro. Da un anno, i piloti vivevano di ricordi... Super Huey II, 3D Helicopter Simulator o il celebre Gunship, solo tre soft per occupare l'orizzonte degli appassionati. Thunder Chopper rilancia ora la sfida.

*La carta possiede un potente zoom*

Molto vicino a Gunship per l'aspetto ludico dell'avventura, utilizzando un realismo alla 3D Helicopter, questo programma non potrà fare a meno di sedurre facilmente gli appassionati.
L'interesse di questo nuovo simulatore Sublogic si basa, come capita spesso, sui suoi due aspetti essenziali, il realismo del pilotaggio e l'attrattiva delle missioni da affrontare.
Thunder Chopper è graficamente riuscito, anche se non rivoluziona niente. Come tutti i programmi realizzati su PC, il gioco dipende molto dalla configurazione con la quale si lavora. L'animazione, ad esempio, è troppo frammentaria su XT 4 Mega. Per grafica, scene esterne e quadro di bordo, solo il gioco in CGA è molto deludente (scene poco curate, testi spesso illeggibili). Invece, in monocromatico o EGA, oppure VGA, il pilota può approfittare di strutture al suolo in 3D piuttosto allettanti, tanto più che il pilotaggio è di una maneggevolezza esemplare che permette di girare attorno alle torri, di puntare sui ponti, di attaccare i convogli di camion in transito sulla strada...
Il pilotaggio è anch'esso molto realistico. Si controlla perfino il passo delle eliche e l'orientamento dei rotori e dell'apparecchio. E' bello volare con il motore sempre al massimo (basta premere il comando in avanti per prendere velocità), senza dimenticare tuttavia di correggere il passo per non salire troppo... un po' complesso, ma superbo!
Il miglior atout di Thunder Chopper risiede nella scelta e nello svolgimento delle missioni. Queste ultime sono essenzialmente molto variate e non sempre dedicate al combattimento

*Sprite 3D abbastanza realistici*

*Il computer di bordo ci comunica il prossimo bersaglio da abbattere*

(fasi d'allenamento commentate, ricerca e rimpatrio dei piloti caduti in combattimento, ecc.).
E' anche possibile variare la difficoltà delle missioni (operazioni di giorno, di notte, con nemici più o meno agguerriti...).
Infine, il programma è tanto più facile da imparare in quanto il computer di bordo vi segnala i bersagli (come in Gunship) ed un radar, unito a una carta molto dettagliata ed arricchita d'uno zoom, aiutano nella localizzazio-

*Spostatevi in avanti per sparare!*

ne delle postazioni avversarie.
Thunder Chopper si rivolge quindi tanto agli appassionati di simulazione pura che a quelli dei giochi missile/azione, senza levare nulla a nessuna delle due fasi. E' una delle qualità essenziali. Da segnalare infine che il programma è compatibile con i dischi scenario Sublogic, una famiglia di nuovi paesaggi che si arricchisce sempre più.

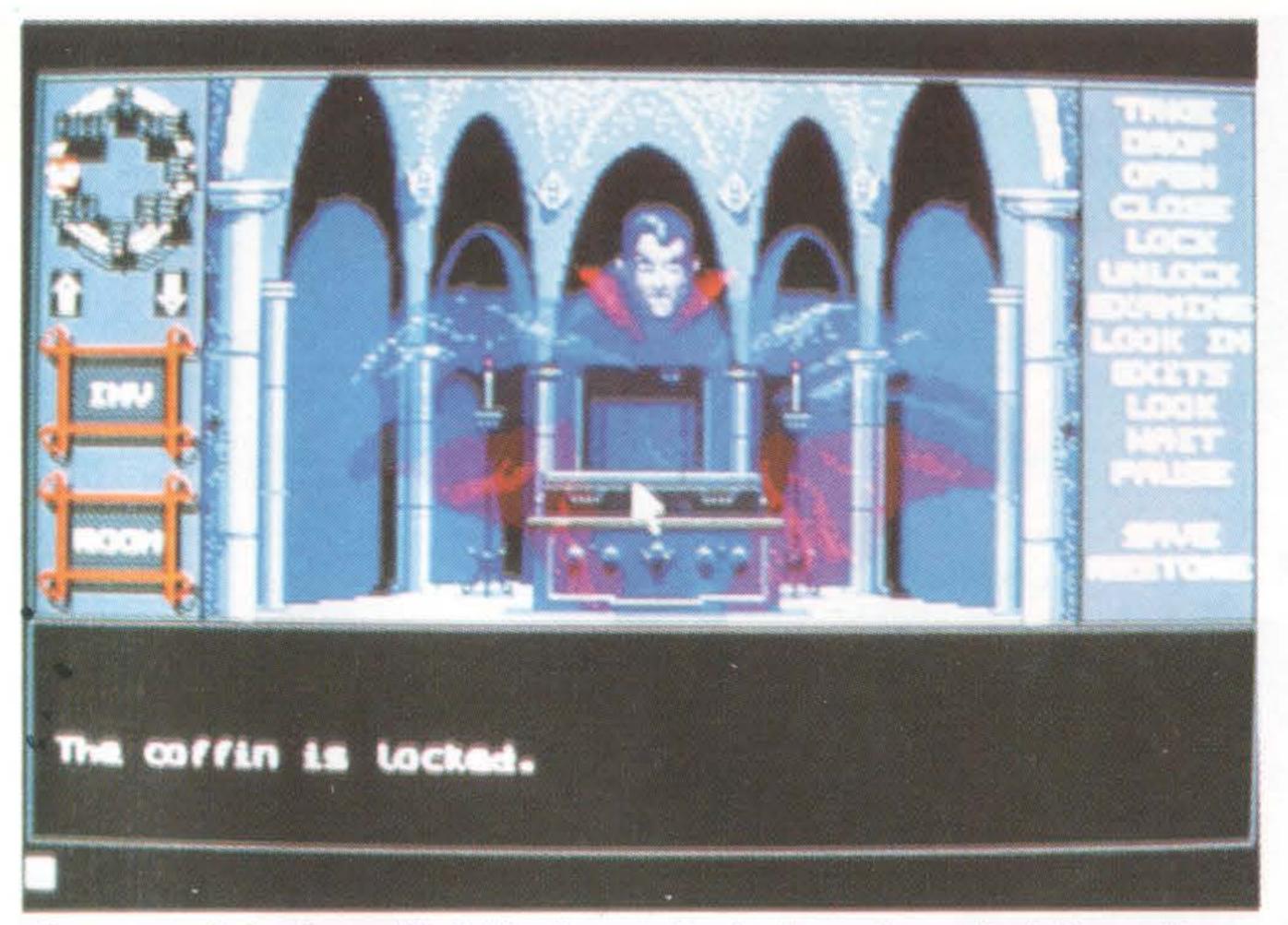
*C.T.*

*L'apparecchio si è stabilizzato, tenetevi pronti a fare fuoco!*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Sim. Comb. Elicottero* |
| *Interesse* | *16* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆ |
| *Suono* | - |

**Note**

Thunder Chopper è una buona simulazione d'elicottero da combattimento, ancora più gradito in quanto è abbastanza raro trovare una "buona" simulazione in questo genere. Più completa di Gunship, senza essere troppo complessa. Si potrebbe forse dire che non è vera simulazione d'elicottero, ma si deve riconoscere che spingendo troppo oltre il realismo, si rischierebbe di perdere totalmente l'aspetto ludico. Thunder Chopper presenta svariate missioni unite ad una realizzazione di buona qualità. Che cosa chiedere di più?

*M.B.*

*Personaggi che danno il brivido durante l'indagine nel mondo dell'occulto*

# Personal Nightmare

**AMIGA - ATARI ST**

*Avventura dall'odore di zolfo e ambientazione angosciante, rendono bene l'atmosfera di paura irrazionale che pervade chi entra di notte in un cimitero!*

**Horrorsoft. Programmazione: K. Wahhams. Grafica: T. Irmal.**
Che cosa c'è di più tranquillo d'un piccolo villaggio inglese sperduto nello Woldshire? Tuttavia la lettera che vi ha spedito vostra madre dal villaggio, sembra lasciar credere il contrario. Chiedendo il vostro aiuto ha menzionato lo strano comportamento di vostro padre (il vicario del luogo), che si è preso una repentina passione per le scienze occulte. La strana lettera di vostro padre, giunta quando vi apprestate a partire, vi allarma ancora di più, in quanto vi annuncia l'impossibilità di ospitarvi e la partenza di vostra madre per recarsi al capezzale d'una zia malata. I notabili, vengono regolarmente a bere un bicchiere dove alloggiate, come se fosse tutto normale. Fra loro, Mr Roberts (il funzionario addetto al registro delle nascite e dei decessi) o Michael Williams, un cittadino stabilitosi recentemente nel villaggio. Ma una strana sensazione di angoscia vi pervade, impressione rafforzata dalla morte di Mr Blandford (il fotografo), proprio sotto i vostri occhi: egli è investito da una vettura che prende subito la fuga. Calata la notte, non vi resta che vagare per le strade, non proprio deserte. Le vostre peregrinazioni vi condurranno al cimitero, dove scoprirete una creatura della notte. Così, se vi prende la voglia di visitare la cucina dell'albergo durante la notte, non vi stupite di essere vittima d'una strana creatura che vi pianterà un coltello in mezzo agli occhi. Questo soft riesce a riprodurre con efficacia una terribile atmosfera d'angoscia. Parola di giocatore, è la prima volta che mi sorprendo ad avere paura giocando con un micro. Infatti, l'alternanza di giornate e di notti è concretizzata dall'oscuramento progressivo dei luoghi e dai lugubri rintocchi della campana della chiesa. Le molteplici scene del soft sono curate ed estremamente ricche di dettagli. Le animazioni (più di 500 sequenze animate) molto numerose danno l'impressione che i personaggi siano vivi. Gli effetti sonori, un dato fondamentale per questo tipo di programma, non delude, poiché sottolineano con efficacia le scene (scricchiolio di porte, sirene d'ambulanze). Da notare l'eccezionale qualità dell'introduzione, un vero festival audiovisivo: un enorme braciere. Un programma realmente gradevole ed angosciante.

*M.B.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Avventura animata* |
| *Interesse* | *16* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆ |
| *Suono* | ☆☆☆☆☆ |

**Versione Amiga**
La versione Amiga è simile a quella per ST, tuttavia la qualità superiore degli effetti sonori aumenta sensibilmente l'atmosfera satanica.

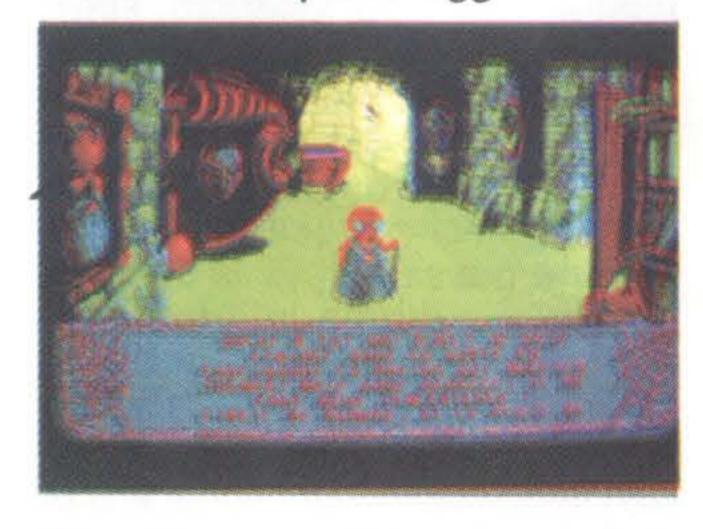
*C.T.*

*Luogo privilegiato: il cimitero*

*La casa è in un triste stato*

*Satana si rivolge ai suoi accoliti*

# Legend of Djel

La ricerca che dovete compiere vi è svelata dai vari personaggi

Uno dei tre scopi del gioco: pagare!

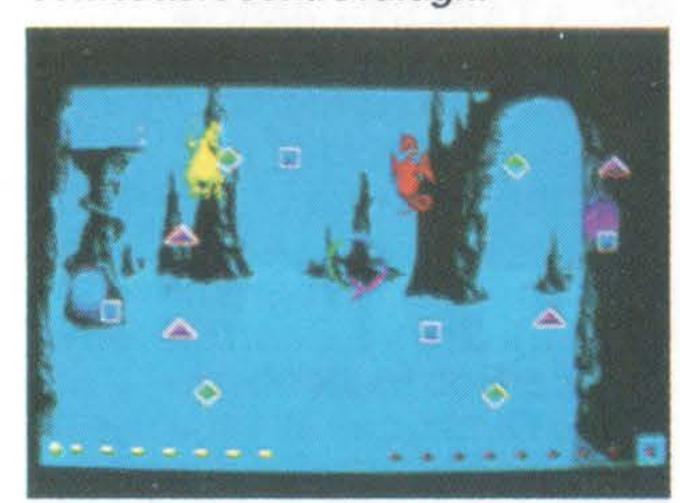
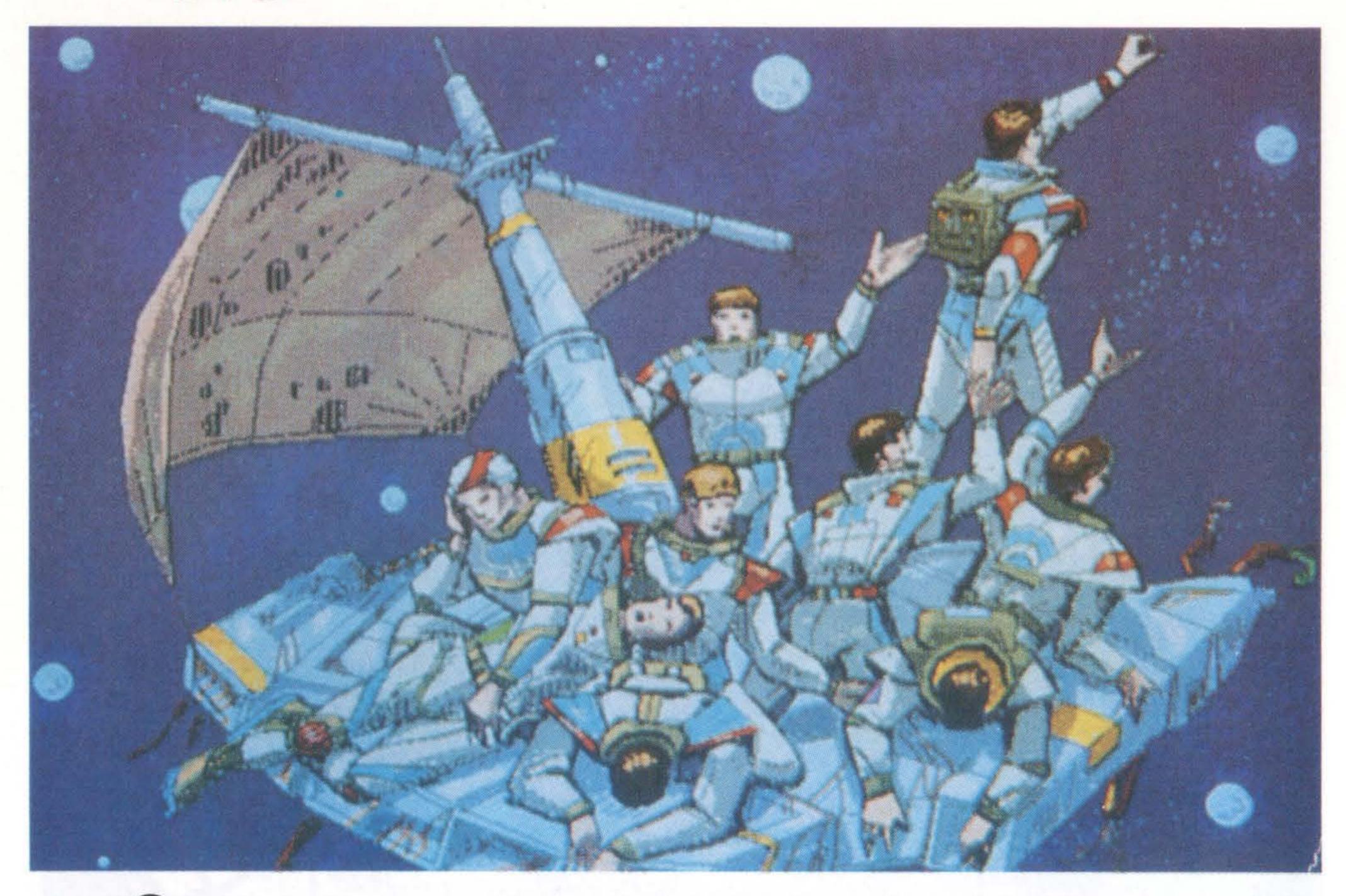
**AMIGA**

*Uno scenario promettente con principessa, tesoro, popolo oppresso da salvare, una grafica da mozzare il fiato, un principio di gioco molto geniale, tutti gli ingredienti del gioco d'avventura ideale! Ma il tutto non è perfettamente riuscito e manca d'un pizzico di sapore...*

**Tomahawk. Concezione: J. Kluythmans e M. Tramis; programmazione: Inference; grafica: J. Kluythmans; musica ed effetti sonori: R. Aziomanoff.**
Là dove un tempo si dovevano battere centinaia di parole sulla propria tastiera, e ricorrere ad un vocabolario anche molto complesso, il cavaliere di oggi, mano al mouse, punta sulle icone, senza mai staccare gli occhi dallo schermo, senza mai perdere in effetti il filo della storia. Ecco tutto l'interesse di Legend of Djel. L'avventura è essenzialmente grafica. Gli schermi ben disegnati espongono degli oggetti che basterà colpire per liberare un potere. Nel suo antro, il giovane stregone Djel ha tre missioni da compiere: ritrovare una principessa scomparsa, raccogliere l'oro per scongiurare la carestia del suo popolo e neutralizzare una epidemia galoppante. Per riuscire in questo, esso utilizza sortilegi potenti. E' allora lo scenario che guida il giocatore, un po' alla maniera

dei libri di giochi di ruolo. Il giocatore non ha accesso a numerosi luoghi all'inizio dell'avventura. Ma ognuno dei suoi gesti o quasi fa apparire un'opportunità. Qui, deve cercare su un quadro un gioiello che dovrà offrire più tardi. Più in là, un pipistrello gli permetterà, se appena lo tocca, di confezionare dell'oro. Ci sono poi dei combattimenti che brillano per la loro originalità, scene arcade più strategiche che vive o giochi su scacchiera... Originale e davvero ben realizzato dal lato grafico e sonoro (sono stupende le digitalizzazioni), questa ricerca rischia tuttavia di non sedurre tutti i giocatori. All'inizio, l'avventura dirige più il giocatore di quanto essa si lasci gestire. I seguaci di Look Table e Use Key rischiano di non apprezzare questa mancanza di libertà... Poi, il programma presenta troppo poca grafica. Se non si procede abbastanza presto nella ricerca, la monotonia prenderà il sopravvento, finita l'atmosfera "magica" dei primi passi! Se si confronta poi Legend of Djel con Kult (che vi abbiamo già presentato), ci si accorge che per lo stesso tipo di avventura, Kult è molto più ricco ed accattivante. Manca, al gioco testato oggi, la possibilità di dialogo e d'azione che si incontra in Kult. Il clima è interessante, la storia promettente... Ma che ne è dell'aspetto ludico, quando si sa che un quadro grafico apre al massimo due azioni, non nasconde che uno o due oggetti? Certo, le scene arcade come i combattimenti col drago contribuiscono all'interesse della partita, ma che dire della cattura dei pipistrelli, una prova soporifera e senza sorprese! Irregolare nel suo interesse, originale ma non abbastanza costante in giocabilità, Legend of Djel difficilmente catturerà anche a lungo termine gli appassionati del brivido.

*E.F.*

***Per recuperare l'oro è necessario combattere contro i draghi***

***Eccovi nel vostro covo dove si trovano conservate le statuette***

# Space Quest III

**PC - ATARI ST - AMIGA**

*Eccoci trascinati in nuove avventure spaziali più deliranti che mai!*

**Sierra on Line. Programmazione: Mark Crowe, Scott Murphy; musica: Bob Siebenberg.**
Space Quest, che alla sua uscita ha conosciuto un favoloso successo, è stato poi seguito dal capitolo 2 (Vohaul's Revenge), e siccome bisogna prolungarne il piacere, ecco il terzo (Pirates of Pestulon). Come d'abitudine, voi incarnate Roger Wilco, il preposto al rastrellamento, che è riuscito, nel precedente capitolo, a distruggere la base dell'infame Vohaul. Dopo essere sfuggito miracolosamente all'esplosione del quartier generale di Vohaul (vi siete potuti impadronire di uno ship di salvataggio), voi errate nella galassia in stato d'ibernazione, a bordo del fragile ship. Ma le vie dello spazio non sono più quelle di una volta e ben presto il vostro apparecchio è localizzato da un immenso ship immondezzaio interamente controllato da robot. I programmi che gestiscono questi ultimi non permettono loro di tener conto della presenza di un organismo umano, così la vostra navicella non è per loro che un detrito ingombrante. Un raggio di trazione vi attira presto nel deposito dell'immenso ship ecologico. I circuiti del sistema di sopravvivenza vi fanno lentamente riprendere conoscenza. Realizzate allora la portata della vostra disgrazia: siete nel mezzo di un'immensa e sinistra discarica e il vostro ship ha esaurito il carburante. Non vi resta che ispezionare ogni angolo del vascello discarica. La vostra progressione è resa difficile dai pericoli più o meno subdoli che nasconde ogni pezzo di latta deformato. Una indicazione: all'estrema destra della discarica voi potrete trovare un'immensa testa di robot (del genere Goldrake), introducendovi all'interno attraverso l'orifizio dell'occhio (comando climb), dopo molte peripezie arriverete alla centrale di trasformazione. Per far questo, voi dovrete prendere in prestito una specie d'ascensore e fare poi molta attenzione a non esse-

*Un raggio vi attira nel deposito aperto*

*In stato d'ibernazione*

re stritolati come una volgare lattina. Per riuscire, dovrete togliervi rapidamente dal tappeto rotante che vi porta alla morte (comando stand) e saltare (comando jump) sul circuito di un'enorme monorotaia che percorre il complesso. L'immensità di Space Quest III è perfino angosciante, tenuto conto del fine ultimo della vostra avventura, che è liberare gli autori del programma (M. Crowe e S. Murphy), che non hanno esitato a mettersi in mostra. In effetti il loro immenso talento di programmatori suscita delle invidie, in particolare l'odio dei pirati di Pestulon che hanno deciso di fargli inghiottire il loro certificato di nascita fra orribili sofferenze.
La grafica di Space Quest III è stata oggetto di considerevoli miglioramenti, abbandonando il caratteristico aspetto squadrato proprio di bassa risoluzione, per fregiarsi d'una nuova raffinatezza più concorde con i 320x200 pixel dell'ST. Anche le animazioni si sono perfezionate. Vere sequenze di disegno animato arricchiscono alcune azioni. Gli effetti sonori, benché scarsi, sono in perfetto accordo con le scene in corso. Per la cronaca, sappiate che è Bob Siebenberg, compositore e membro del gruppo rock Supertramp, che ha composto la musica d'accompagnamento del soft (collegata con sintetizzatore via Midi, la colonna sviluppa tutta la sua potenza). Non vi resta dunque che armarvi di pazienza e astuzia per affrontare il mondo delirante ma pieno di humor di Space Quest III.

*E.F.*

*Scene in 3D*

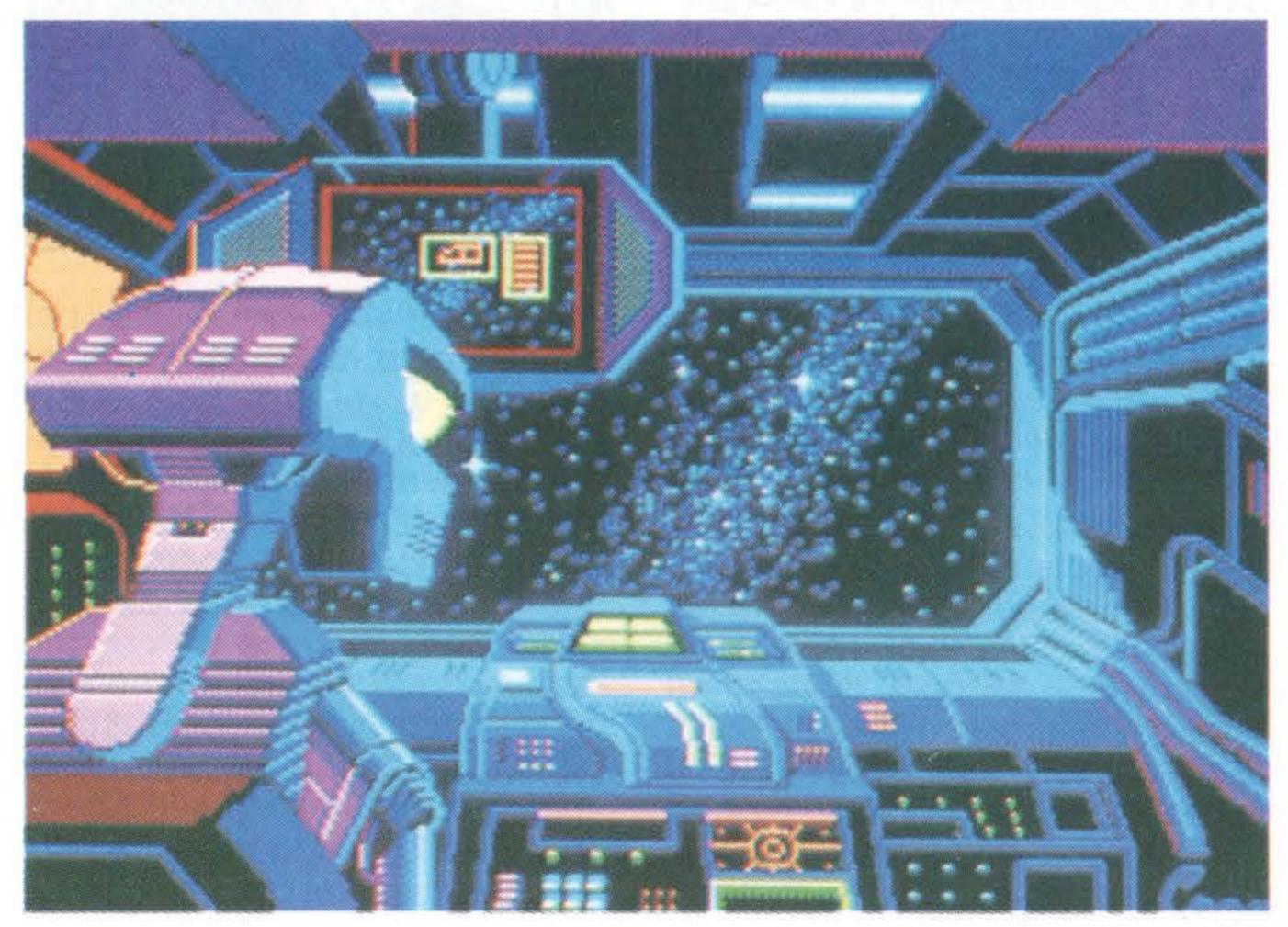
| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Adventure* |
| *Interesse* | *16* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆☆ |
| *Suono* | ☆☆☆☆ |

**Versione PC**
In modo EGA, Space Quest III non ha niente da invidiare alla versione ST. La grafica è curata e piacevole. Le animazioni conservano la loro ricchezza. Anche nel modo CGA, la povertà della tavolozza dei colori è compensata dalla rifinitura grafica e dall'atmosfera del gioco. Mentre per il sonoro, dovrete procurarvi una scheda di espansione per competere con la versione ST.

*M.B.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Adventure* |
| *Interesse* | *16* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆☆ |
| *Suono* | ☆☆☆ |

***Space Quest III (versione PC)***

***I nemici, al comando del loro ship, vi osservano pronti a tutto...***

# Mr Heli

**AMIGA - ST - C64 - SPECTRUM - CPC**

*Non fidatevi delle apparenze in Mr Heli: avete a che fare con nemici impietosi. Un gioco che nasconde un pugno d'acciaio in un guanto di velluto.*

**Firebird. Programmazione: Jim Baguley; grafica: Alain Tomkins; musica: David Whittaker.**

*Il guardiano del primo livello*

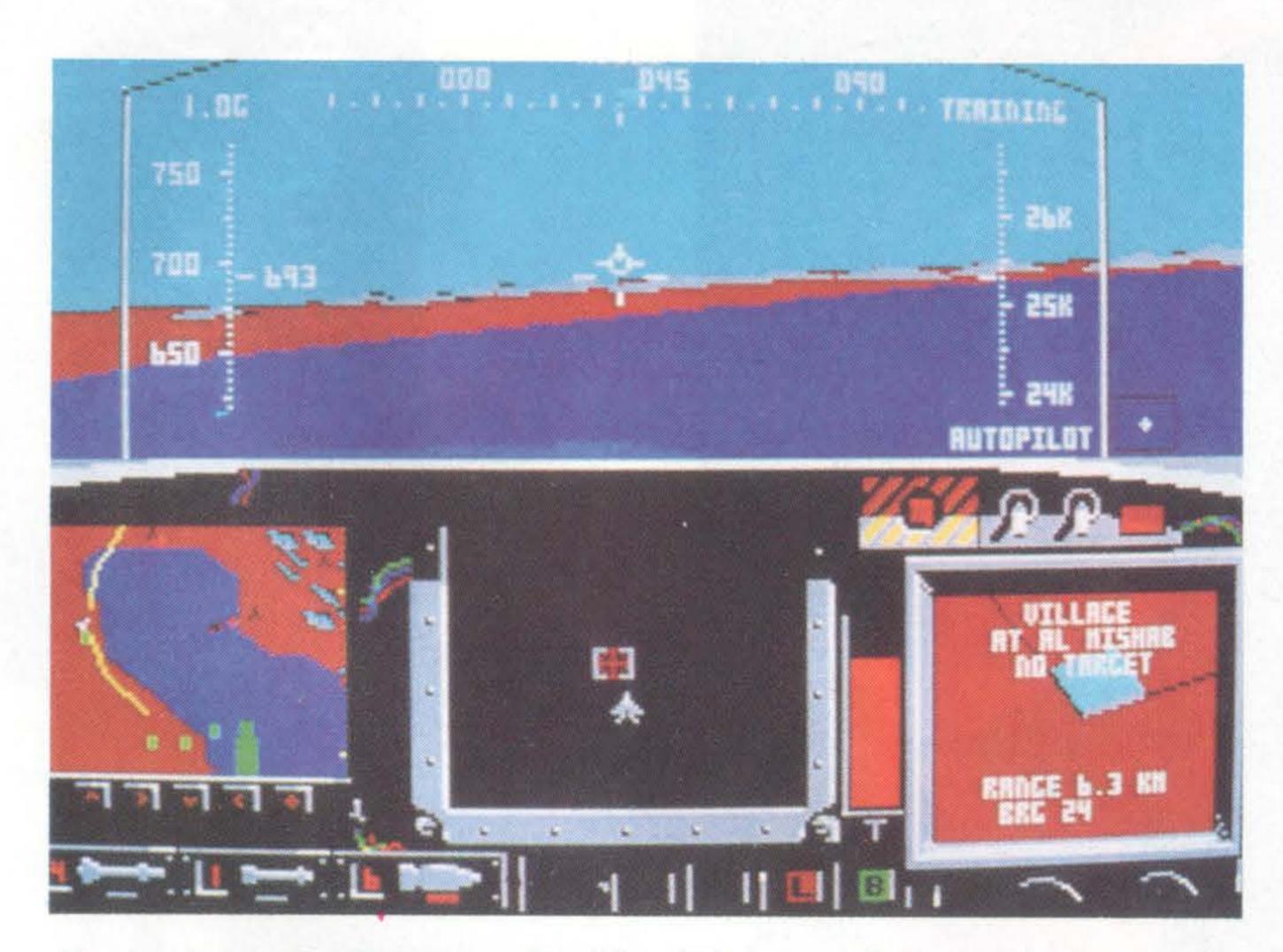
*Una grafica inusuale per uno shoot'em-up*

L'universo metallico ed inquietante di R-Type lascia, in Mr Heli, il posto a scene graziose uscite dritte dritte da un cartone animato giapponese. I disegni sono molto carini, ma attenzione, i vostri avversari sono più pericolosi di quanto sembrino in apparenza. Il gioco si apre su una graziosa scena nella quale l'elicottero esce dalla sua base prima di cimentarsi in un lungo labirinto che sfila in scrolling multi-direzionale. Numerosi nemici attaccano in tutte le direzioni. Ben presto, non si sa più dove sbattere la testa, ma fortunatamente non perdete una vita ogni volta che siete colpiti. Ciò ha l'unico effetto di far abbassare il vostro livello d'energia con gravi future conseguenze quando, ahimè, l'energia cadrà a zero (requiem). Mentre respingete gli attacchi dei vostri avversari dovete distruggere i blocchi disposti al suolo e in alto. In effetti, alcuni di loro celano dei cristalli che vi apportano del denaro, mentre altri nascondono dei pannelli corrispondenti ad armi supplementari o ad un pieno di energia. Il prezzo di questi equipaggiamenti è indicato sui pannelli e se voi disponete della somma necessaria, basta distruggere i blocchi che li circondano per acquistarli. La particolarità di questo shoot'em-up è che disponete di due modi di tiro differenti. In volo, il vostro elicottero spara in avanti e lancia dei missili verso l'alto, ciò è utile per abbattere gli alieni che scendono verso di voi. Invece, quando si sposta sul suolo, spara sempre in avanti, ma sganciando bombe verso il basso. Voi dovete assolutamente giostrare fra questi due modi, a seconda della situazione. Bisogna comunque reagire presto, perché il nemico non vi lascia un istante di respiro. Più tradizionalmente, un terribile guardiano vi attende alla fine di ogni livello e dovrete colpirlo numerose volte prima di riuscire a distruggerlo. Mr. Heli beneficia d'una realizzazione di qualità, ma gli appassionati di shoot'em-up rischiano d'essere sorpresi dallo stile della grafica utilizzata abitualmente in programmi come New Zealand Story o Wonder Boy. Tutto è gradevole in questo programma: gli ship, le scene e perfino la musica. Tuttavia, questo gioco non sfugge alla legge del genere: è piuttosto "ingannevole" e questo contrasto originale non fa che rinforzare il suo aspetto "accattivante".
Inserite il fire automatico del vostro joystick, per una volta dovete massacrare dei simpatici alieni...

*M.B.*

*Armi da vendere*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Arcade* |
| *Interesse* | *15* |
| *Animazione* | ★★★★★ |
| *Grafica* | ★★★★★ |
| *Suono* | ★★★★★ |

*Un mostro decisamente molto strano*

*Un simulatore di volo con quadro di bordo ben completo*

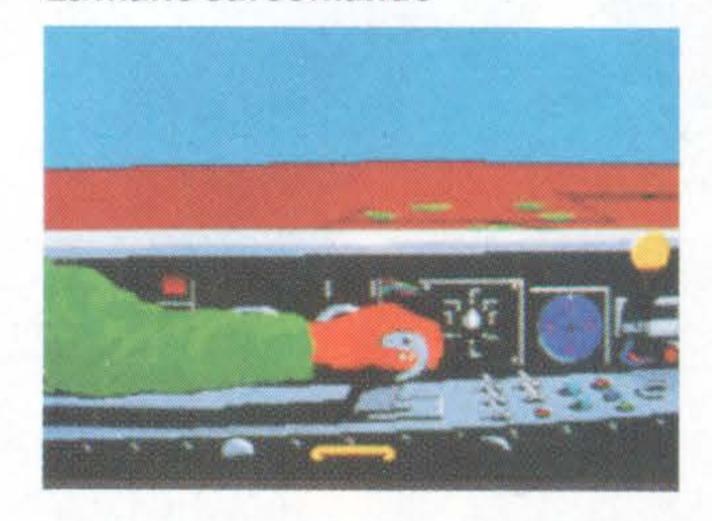
# F-15 Strike Eagle II

**PC E COMPATIBILI**

*Molto vicino a F-19, questo simulatore di volo su PC non si distingue che per qualche particolare: la grafica è meno dettagliata ed il rilevante numero dei nemici ne fanno praticamente un gioco arcade.*

**Microprose. Programmazione: Sid Meier e Andy Hollis; grafica: Bruce Shelley, Max Remington, Michel Haire e Murray Taylor; effetti sonori: Ken Lagace.**
Nuovo exploit dell'equipe di Sid Meier! F-15 Strike Eagle II vi offre un soffio d'aria alla moda PC. Superbo se si possiede una macchina sufficientemente rapida, strategicamente irreprensibile come F-19. Perché allora acquistare questo programma? C'è la passione, prima di tutto e soprattutto qualche dettaglio in

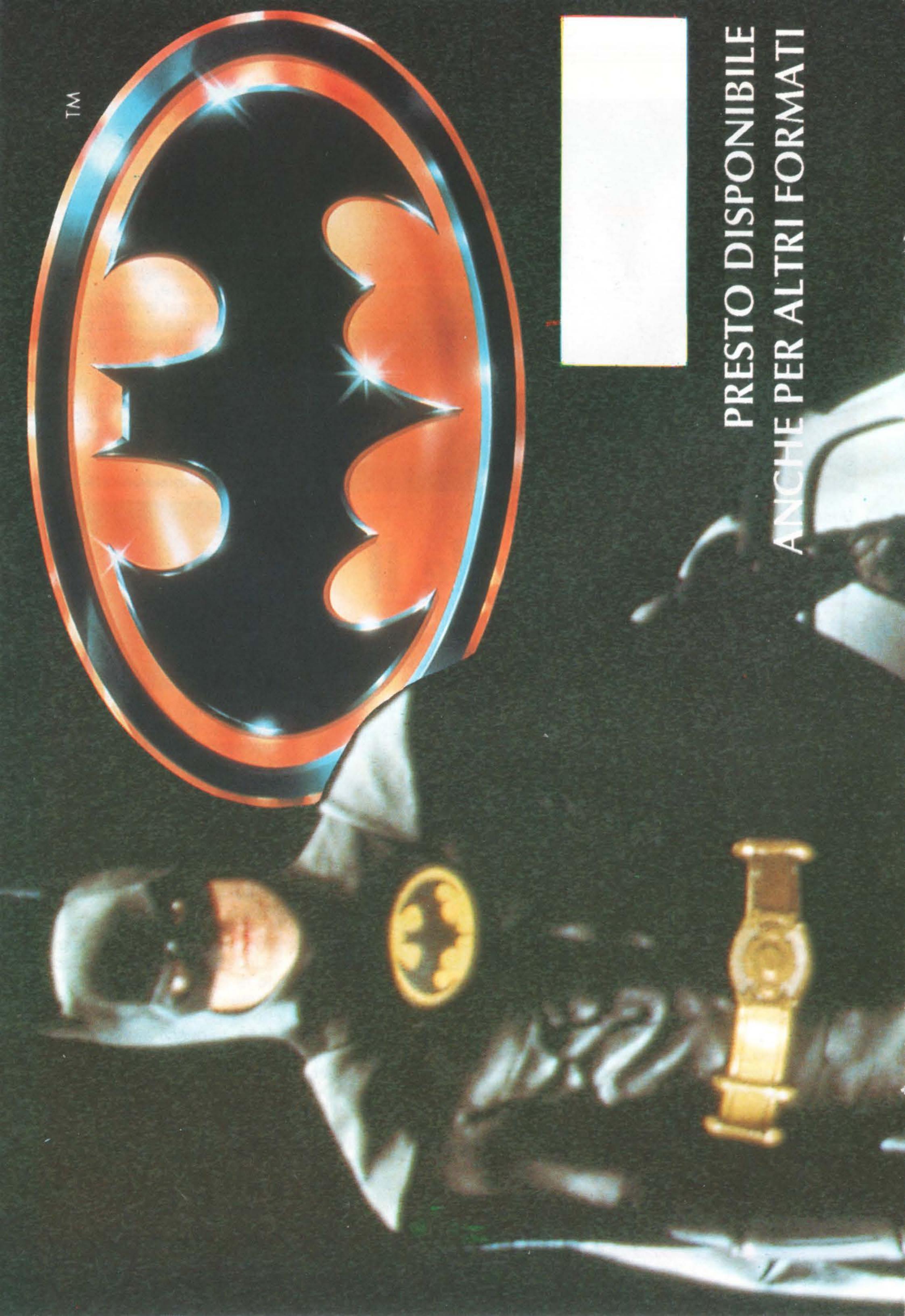
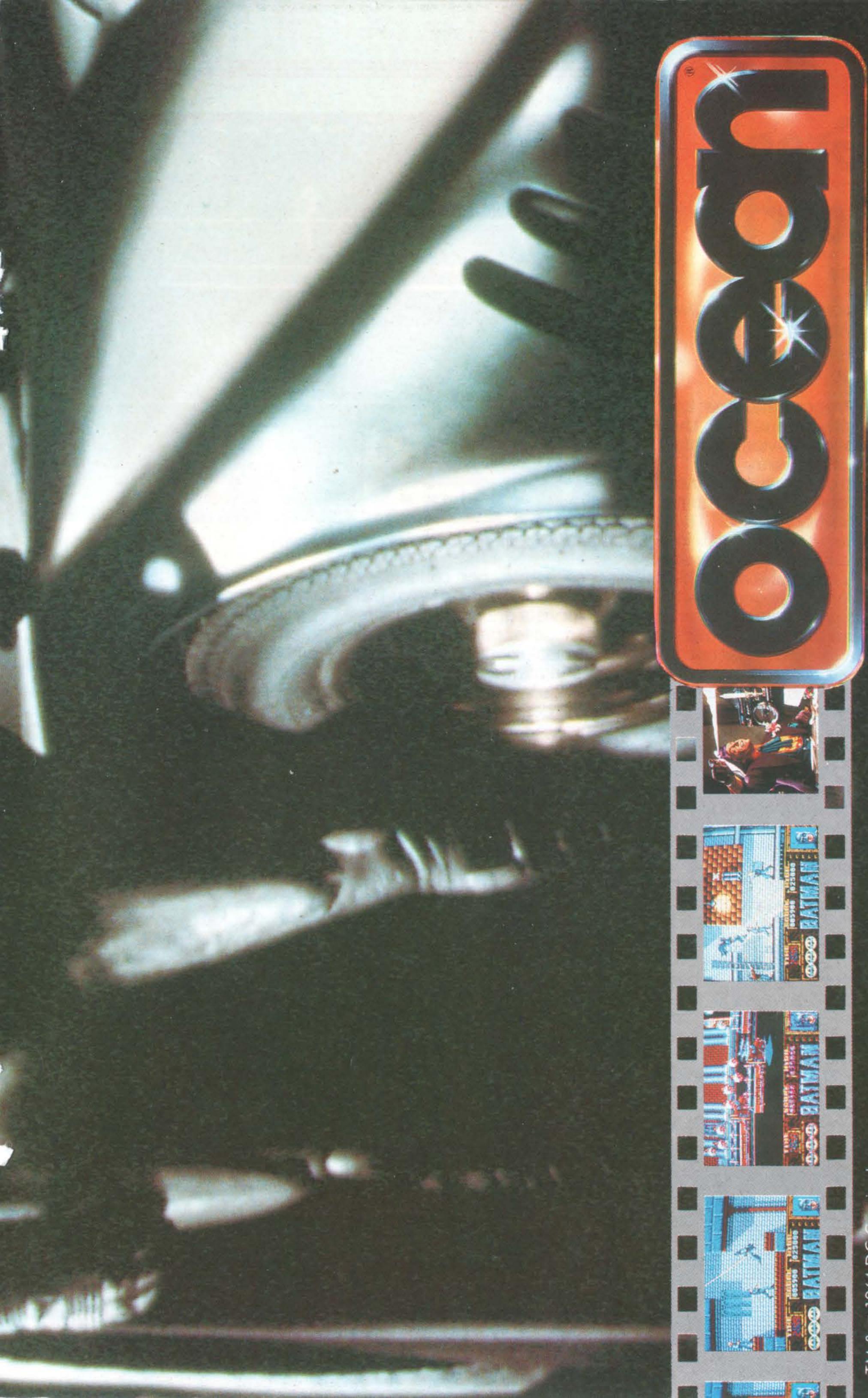
*Reattori spinti al massimo*

*La mano sul comando*

più che vi obbligherà a non fare i difficili! F-15 è facile da apprendere; sul primo menu di selezione sono disponibili delle missioni non troppo difficili. Primo atout, gli avversari sono veramente più numerosi, specialmente gli aerei nemici. In una rappresentazione esterna davvero molto bella, essi spuntano da tutti gli angoli, reperiti dal radar. La precisione di tiro è eccellente: qui si può veramente abbattere qualsiasi nemico con il gun. E' allora il lato arcade che vince con delle acrobazie, dei volteggi resi ancora meglio, per esempio, di quelli di Gunship, e non è poco! Un solo punto mi è dispiaciuto: l'assenza totale di suono dei reattori in modo standard. Bisogna acquistare una configurazione "carta sonora" per aver diritto all'apporto dei decibel? Peccato...
Uno o due bersagli principali per ogni missione, un pilotaggio automatico per le lunghe distanze ed il famoso sistema di inquadramento del nemico, un modo di gioco sofisticato, ben maneggevole e ludico come più non potrebbe nell'insieme. Una differenza tuttavia c'è: la difficoltà è maggiore nel contrastare gli at-

*Il sistema di inquadratura del nemico*

tacchi nemici terra/aria. Non c'è più radar SAM e dovete continuamente affrontare dei missili: le astuzie sono fortunatamente efficaci. Voi potete accelerare la simulazione, modificare la ricchezza della grafica (perché l'animazione PC XT non sia troppo lenta), la sensibilità dello scudo. In definitiva, è da comprare F-15 Strike Eagle II? Tutto dipende dallo spessore del vostro portafoglio! A parer mio F-19 resta un programma molto convincente e vicino al suo confratello. L'acquisto di F-15 non è dunque veramente indispensabile... salvo che la passione vinca sulla ragione. In questi due ultimi casi e se il vostro PC gira almeno a 8 mega, nessuna esitazione. Vi garantisco delle missioni divertenti al cento per cento.

*C.T.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Simulatore di volo* |
| *Interesse* | *18* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆ |
| *Suono* | Sintesi Vocale.. ☆☆☆ |

TM
PRESTO DISPONIBILE
ANCHE PER ALTRI FORMATI

# Great Courts

**AMIGA - ST**

*Great Courts scende a rete e resuscita il tennis su micro. Una simulazione grandiosa.*

*Gli sprite dei giudici di fondo campo sono animati*

**Ubi Soft. Programmazione: Lothar Schmitt; animazione: Uwe Meier; grafica: Olivier Foerster; musica: H. Ruttmann.**
Per ragioni che rimangono ancora inesplicabili, i micro-computer a base di microprocessori 16 bit non hanno suscitato, dal loro ingresso sul mercato, entusiasmo per la creazione di giochi di tennis. Il soft vi propone di partecipare ad un insieme di grandi tornei prestigiosi con i 63 migliori giocatori mondiali, essendo inteso che all'inizio del gioco voi occupate la sessantaquattresima posizione della classifica ATP. Tuttavia, per permettervi d'avere un livello rispettabile prima d'affrontare le super star del tennis, il programma vi propone, in opzione, un modo d'allenamento che vi permette di familiarizzare con le "volee liftate" ed altri tiri particolari. Dal punto di vista tecnico, questo soft dà indubbiamente prova d'innovazione: si apprezzerà la cura apportata all'ergonomia del gioco, in particolare per la traiettoria dei servizi. Potete lanciare la palla dove il vostro avversario è più debole, una tecnica che sorprende ma che è efficace. Il gioco vi permette di muovervi agevolmente su tutta la superficie del campo, potete così fare delle discese a rete, per concludere con un rovescio incrociato. Dal punto di vista grafico, il programma è riuscito, perché utilizza la bassa risoluzione dell'ST. Per quanto riguarda le animazioni, non si può che apprezzare il realismo dei movimenti effettuati durante un servizio (il giocatore salta e si difende con grazia). I raccattapalle sono anch'essi animati con piccoli movimenti di rotazione della testa, secondo le evoluzioni della palla. Si è quindi trovato un buon compromesso per le animazioni. Gli effetti sonori di questo programma sono sobri ma efficaci, si noterà la qualità dell'annuncio dei falli da parte dell'arbitro. La versione definitiva, che sarà in vendita quando voi leggerete queste righe, disporrà di qualche piccola miglioria in rapporto a quella che abbiamo ricevuto in redazione. Le maglie dei giocatori saranno di colori diversi al fine di distinguerli più facilmente.

Per cogliere tutta la portata di questo gioco, bisogna comunque giocarci in due (un avversario umano è sempre meglio del computer). Se non manca che un tennis al vostro computer, non esitate, comprate questo.

*M.B.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Tennis* |
| *Interesse* | *18* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆☆ |
| *Suono* | ☆☆☆☆☆ |

**Note**
Great Courts è graficamente molto riuscito. Trovata geniale: l'impiego del mirino che apporta finalmente una precisione mai raggiunta nelle precedenti simulazioni di tennis. Gli effetti sonori della versione Amiga sono largamente superiori a quelli della versione ST.

*E.F.*

*Il servizio ha una traiettoria precisa*

*Secondo gioco: si scende a rete*

*I giocatori assumono pose naturali*

# Populous Data Disk

The Bits Plains propone una delirante guerra di computer: Atari contro Commodore Amiga in una lotta all'ultimo sangue!

**AMIGA - ST**

*Attraente come il suo predecessore, questo Data Disk è un successo. Sono cambiate solo le scene ed i personaggi ed i creatori hanno dato prova, in questo campo, di indiscutibile originalità. Rivedete comunque la vostra strategia, il computer è più aggressivo, specialmente nei livelli elevati. Questo "Populous II" è un must per i fanatici del genere.*

**Electronic Arts; concezione: Bullfrog.**
Venduto in oltre 65000 esemplari in Europa, Populous è uno dei best-sellers 1989 su 16 bit, chi avesse già avuto modo di leggere Guida Videogiochi, ricorderà questo soft.
Incoraggiata da questo straordinario successo, la Electronics Arts commercializza un data disk che, ricordiamolo, funziona con l'aiuto d'un soft Populous. L'apprendimento è un po' complicato, ma le spiegazioni molto chiare vi eviteranno ogni passo falso. La maggior parte degli elementi del gioco restano identici a Populous I: stesse regole di gioco, stessi nomi per i 512 mondi. Invece, i paesaggi ed i personaggi di Populous I sono stati sostituiti.

Davvero sorprendente! In The Bits Plains ad esempio, le terre sono rappresentate da carta per stampanti!
Al posto dei tradizionali ostacoli a cui siamo usi, come pietre o alberi, si scoprono tazze da caffè e mozziconi di sigarette. Le case sono sostituite da computer e indovinate chi si affronta in singolar tenzone? Atari contro Commodore!
Silly World è un mondo popolato da extraterrestri che vivono in superbe abitazioni dalle linee futuristiche. Indiani e Cow Boys si affrontano in The Wild West con gli abituali cliché: accampamenti, fortino ed abbigliamento di circostanza. Nella Rivoluzione Francese, i francesi danno battaglia agli inglesi sullo sfondo della Bastiglia, Arco di trionfo e ghigliottine!
Per finire, il blockland simula un gioco di costruzioni! I blocchi si fanno e si disfano con un cambio di colori: delirante! E la strategia in tutto ciò?
Rassicuratevi, ce n'è e credetemi, il computer è un avversario più coriaceo che in Populous! Un consiglio, ripassatevi le vostre tattiche d'espansione demografica e d'attacco. Tecnicamente altrettanto ben realizzato del suo predecessore, Populous Data Disk è un must per i fanatici della strategia.
Se amavate il primo, questo soft non vi deluderà. Da notare che lo stesso soft funziona indifferentemente su Amiga ed ST.

*C.T.*

| | |
|---|---|
| *Tipo* | *Strategia* |
| *Interesse* | *18* |
| *Animazione* | ☆☆☆☆☆ |
| *Grafica* | ☆☆☆☆☆ |
| *Suono* | ☆☆☆☆☆ |

The Wild West: Ugh!

Un Silly Land sconcertante

La Rivoluzione Francese

# AB Animator

*Di semplice impiego, AB Animator facilita ampiamente il compito dei creatori di giochi alle prime armi. Prima dovete creare i vostri disegni, delle banche di sprite faciliteranno il vostro debutto, quindi li animate.*
*Molto ricco, AB Animator vi permette di verificare in permanenza la qualità del vostro lavoro. Non vi resta che da integrarlo in un programma in GFA o Fast Basic...*

*- E' possibile visualizzare l'animazione a ritroso o bloccarla su se stessa*

Questo programma vi permetterà di creare delle animazioni di sprite utilizzabili facilmente in Fast Basic e GFA Basic. In un primo tempo, disegnerete i differenti sprite con l'aiuto dell'editor. Le banche di sprite fornite col software vi potranno eventualmente servire come base di partenza.
Disegnate pixel per pixel su una veduta ingrandita, in uno dei sedici colori a vostra scelta. Una finestrella vi ricorda l'aspetto della vostra creazione nella sua misura definitiva (56 pixel di larghezza per 33 di altezza). Disponete di alcune facilitazioni di disegno come il riempimento, l'"undo", la griglia di riferimento o la modifica della tavolozza dei colori (è d'altronde possibile caricare la tavolozza di un altro disegno).
Una volta effettuato il vostro primo disegno, senza dubbio lo duplicherete nella vostra seconda immagine per procedere alle modifiche.
Questa operazione si effettua in due modi: "over" che ricopre un eventuale disegno precedente o "merge" che unisce i due. In caso di dubbio (con "merge" in particolare), potrete utilizzare il modo temporaneo che permette, in caso di risultato deludente, di eliminarlo. Per facilitare la vostra animazione, voi potrete far appello alla riproduzione a specchio in senso orizzontale o verticale o allo spostamento d'un pixel del vostro sprite in una delle direzioni cardinali.
Voi disponete di venti immagini per realizzare la vostra animazione. Durante la messa a punto, sarete senza dubbio portati ad inserire (con spostamento delle altre immagini per riempire lo spazio lasciato vuoto) od a cancellare un'immagine senza spostamento delle altre. Potrete così realizzare la vostra sequenza.
Esiste un altro metodo di creazione degli sprite.
Per questo, invece di disegnare, caricate un'immagine dal formato Degas o Neo e prendetene una parte che potrete modificare in seguito. Una volta a punto le diverse immagini (o anche in corso di elaborazione per verificare la fluidità d'un movimento), potrete passare all'animazione. Dovete indicare l'immagine di partenza e quella di arrivo, la velocità d'animazione e l'eventuale senso di spostamento dello sprite sullo schermo, così come l'ampiezza di questo spostamento all'interno di ogni immagine (da uno a dieci pixel).
E' possibile visualizzare la vostra animazione a ritroso o bloccarla su se stessa. Una volta che tutto sarà a punto, non vi resterà che salvare la vostra opera in uno dei due formati BASIC proposti, operazione molto semplice, in particolare su GFA. Essa permette fra l'altro di animare

*Vi è proposta una scelta di disegni*

*Verificate le tappe dell'animazione*

*Create i vostri sprite o modificateli*

diversi sprite simultaneamente con una buona resa, di caricare un fondo sul quale si sposterà il vostro sprite o di controllarlo col mouse o col joystick. Un buon programma, molto semplice da utilizzare, che faciliterà il compito di tutti coloro i quali volessero intraprendere la via di creatori di giochi.

M.B.

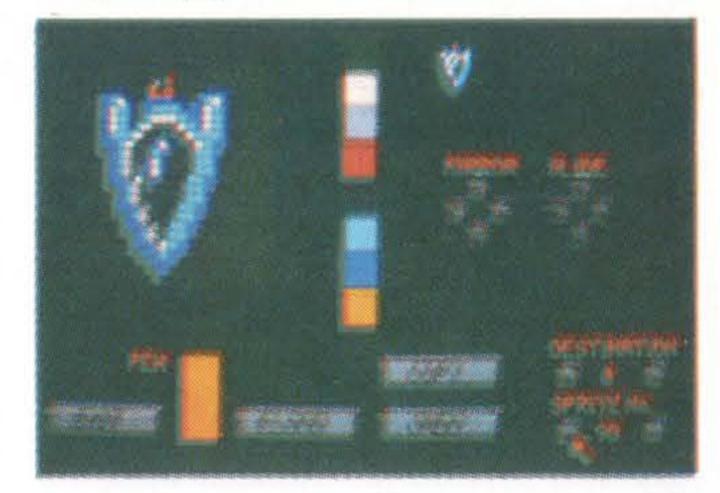
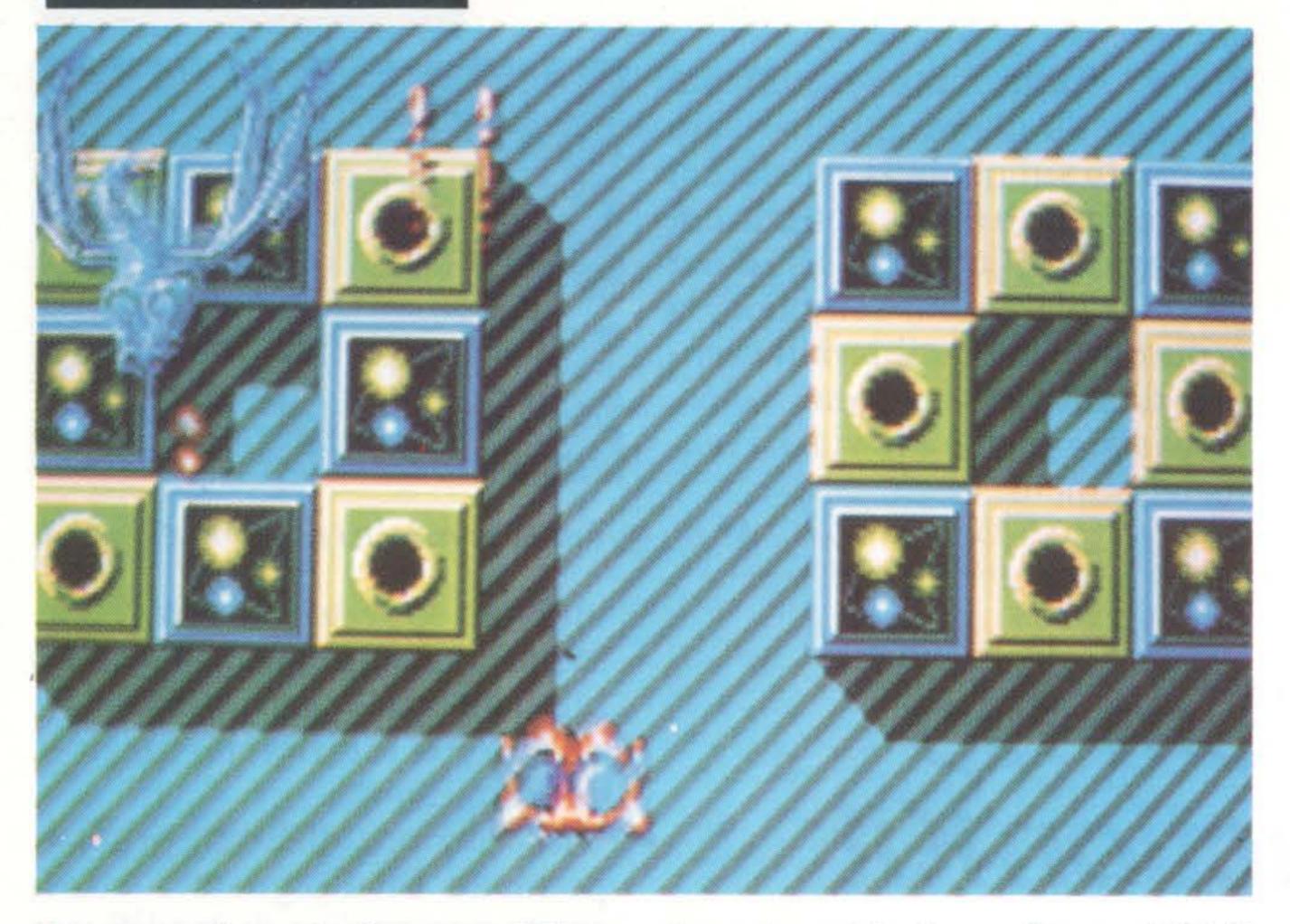
*Tutti i parametri sono modificabili*

# Shoot'Em-Up Construction Kit

*Era ora! Il sig. Himself ha creato un gioco! Per chi conosce l'arte della programmazione, è come se avesse scoperto PRINT "buongiorno" :sa di miracolo! Il suo segreto? Shoot'Em-Up Construction Kit, un grande soft...*

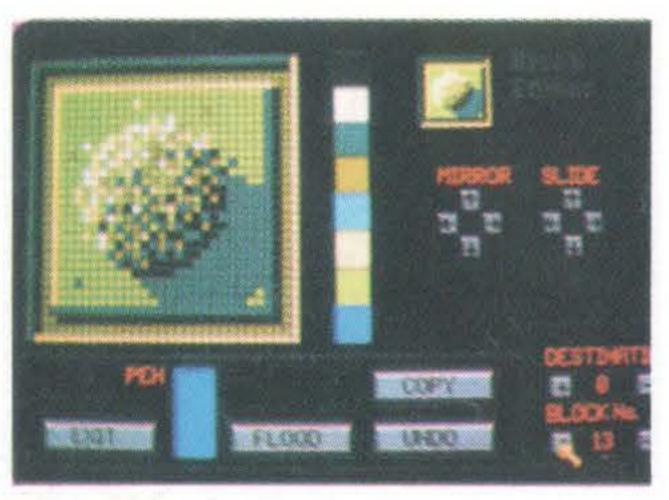
Una domanda risuona regolarmente nella nostra posta: è possibile creare un gioco senza conoscere la programmazione? Sembra che numerosi giocatori sognino di realizzare i loro programmi, ma che la loro mancanza di conoscenze tecniche sia un impedimento insormontabile. Ebbene, ora tutto è possibile... o quasi, grazie a questo fantastico programma.
Shoot'Em-Up Construction Kit (SEUCK per gli intimi) è una pubblicazione che presenta la particolarità d'essere tanto preziosa che di semplice utilizzazione. Il sogno di tutti i maniaci del joystick che si sentono frustrati nelle loro ambizioni di creatori. Le istruzioni sono state tradotte in tutte le lingue, per cui tutto viene spiegato con estrema chiarezza.
Non vi servirà più di un'ora per assimilare la gestione delle differenti funzioni dopodiché sarete pronti a realizzare il vostro shoot'em-up personale limitato, negli sprite e nelle azioni, solamente dalla vostra fantasia.
Non avete assolutamente niente da battere sulla tastiera, tutto avviene attraverso il mouse ed il joystick, con una facilità sconcertante. E' consigliabile cominciare studiando i tre esempi di gioco disponibili; si tratta di un Commando, d'un gioco di sparo su quadro fisso e d'uno shoot'em-up a scrolling verticale. Caricate uno di questi giochi, poi passate in rivista i differenti menù e scoprirete tutti gli elementi del programma, e tutti i parametri che loro corrispondono. In un secondo tempo, modificate uno dei parametri, o ridisegnate uno sprite, e testate il gioco per visualizzare l'effetto ottenuto. Questo metodo vi permetterà di familiarizzare molto rapidamente e senza eccessivi patemi con le differenti funzioni del programma.
Una funzione di Edit Sprite, vi permette di disegnare i vostri sprite personali o di modificare uno di quelli già disponibili nel menu. Ciò si effettua molto semplicemente ponendo, con l'aiuto del mose, dei colori sui quadrati d'una griglia.
Se utilizzate degli sprite che presentano solo qualche differenza, guadagnerete tempo ricopiando uno sprite prima di modificarlo. Voi non disponete che di otto colori, ma li potete scegliere a partire dalla tavolozza 4096 colori dell'Amiga.
La funzione Edit Object vi permetterà di combinare differenti sprite, al fine d'ottenere un'animazione che potrete testare immediatamente.
All'interno di questo menu avete pure accesso ad un quadro di parametri concernenti modelli di ship nemici in modo da poterne realizzare di personalizzati. Potete determinare anche la velocità dello ship ed il numero di

*Un procedimento molto semplice per creare un gioco*

*Potete determinare voi la forma degli aggressori*

*Risultato d'una bellezza strabiliante. Avanti, tutti insieme: Brava AHL!!*

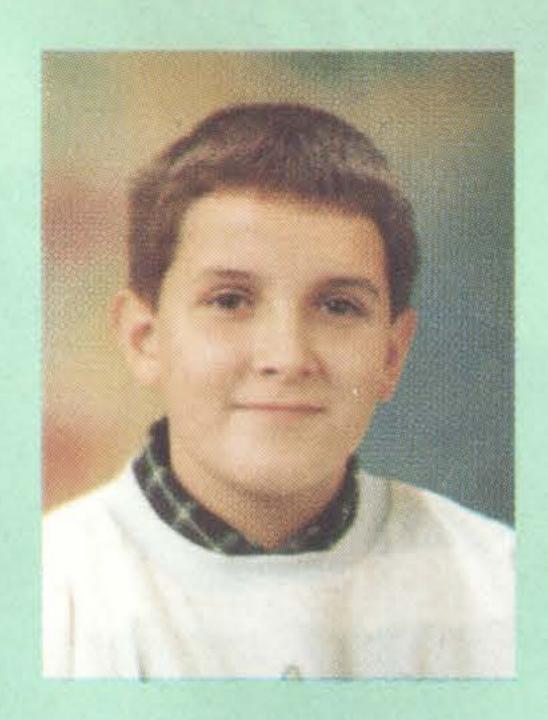
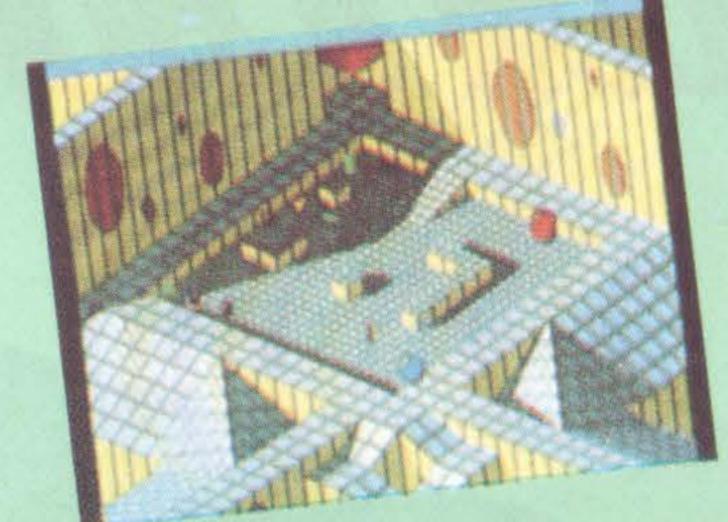
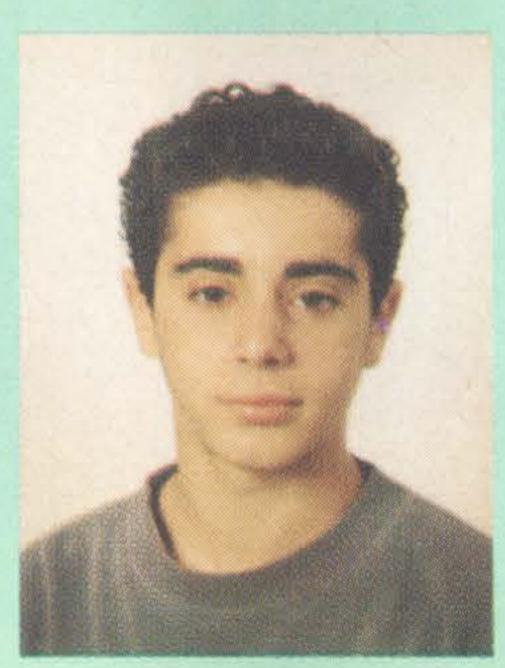
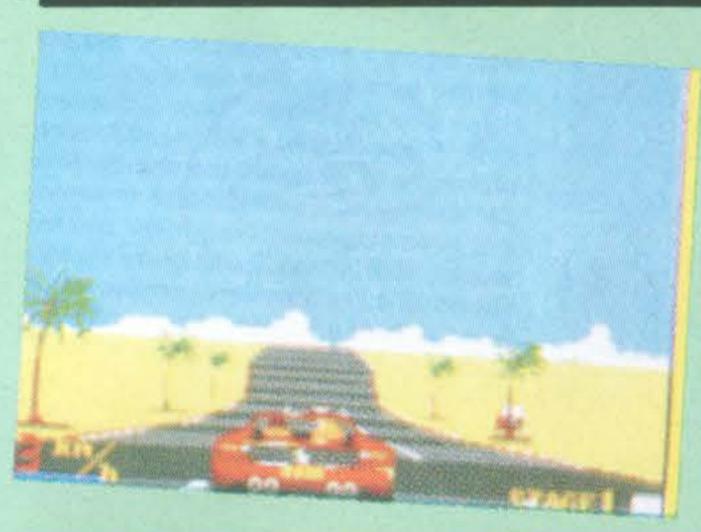
*Il dettaglio dello sfondo: qualità professionale*

impatti che può sopportare, frequenza e direzione dei tiri, eccetera. Per ciò che concerne la vostra navicella, disponete d'un quadro simile (players limitations) che comporta gli stessi parametri del precedente più altri che gli sono propri, come il punto dello schermo dove riapparirà la navicella dopo che è stata distrutta o il numero di vite attribuite ad ogni giocatore, quindi dipenderà interamente da voi decidere il grado di difficoltà del gioco. Volendo, potete anche realizzare un programma che si giochi a due simultaneamente il che, come si sa, nel genere shoot'em-up genera le partite più divertenti. Decidendo per un game a due, in questo caso, è possibile, per esempio, attribuire uno ship ad uno dei

*Anche la cura della grafica è perfetta nel suo insieme*

giocatori e un tank all'altro. Dato che disponete d'un quadro di parametri per ciascun giocatore, niente vi impedisce di assegnare loro caratteristiche differenti.
Edit Background concerne il piano di fondo del gioco. Come in Edit Sprite, potete disegnare i vostri propri blocchi (se quelli esistenti non fossero di vostro gradimento) oppure sceglierle, fra quelli disponibili. In seguito, li disporrete su una lunga colonna, che sarà lo scenario del vostro gioco. Edit IFF Sound vi permette di realizzare il sonoro del gioco, utilizzando una scelta fra 72 effetti sonori diversi.
E' da notare che questi ultimi traggono profitto dalle capacità sonore di Amiga (il meglio attualmente) e che essi comportano anche delle digitalizzazioni vocali di qualità.
E se ciò non vi basta, potete caricare i vostri dischetti personali contenenti il sonoro da voi realizzato che riterrete più opportuno.
Edit Attack Waves permette di posizionare le formazioni nemiche sulla carta e di definire i loro piani d'attacco. E' anche possibile riunire parecchi sprite al fine d'ottenere un personaggio di grande taglia, ma ciò presenta un inconveniente: solo la parte raggiunta dal vostro tiro sarà distrutta.
Infine, in Edit Levels, voi definite le parti della vostra mappa che corrispondono ai differenti livelli di gioco (fino a 22 livelli) e scegliete pure la velocità dello scrolling.
Shoot'Em-Up Construction Kit è molto completo; non c'è che una sola limitazione: il gioco che voi realizzate deve svolgersi in scrolling verticale o su quadro fisso. Questo programma offre un gran confort d'utilizzo, poiché in qualsiasi momento avete la possibilità di testare il vostro gioco per verificare immediatamente il risultato ottenuto e correggere un eventuale errore. Il gioco può essere provato normalmente o in Cheat Mode (vite illimitate). Una volta terminato il gioco da voi creato, lo potrete salvaguardare su un dischetto che funzionerà indipendentemente dallo stesso Shoot'Em-Up Construction Kit, il che vi consentirà di realizzare delle copie per i vostri amici. I perfezionisti potranno memorizzare uno schermo di caricamento creato su Deluxe Paint. Forse tra voi ci saranno persone che ricorderanno la prima versione di SEUCK su C64 di qualche tempo fa, ebbene molti giochi sono stati creati su tale macchina grazie appunto a questo programma. Sicuramente si avvererà la stessa cosa anche per queste versioni avanzate.

*M.B.*

# HI-SCORE

## *Gallery*

Federico G. - Milano
*Marble Madness (Amiga)* **182000 pt**

Raffaele R. - Salerno
*Out Run (C64)* **23450000 pt**

GV7

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

INDIRIZZO ______

CITTA' ______ C.A.P. ______

GIOCO ______

ACQUISTATO DA ______

MACCHINA ______

PUNTEGGIO RECORD ______

NOTE ______

HI-SCORE • HI-SCORE • HI-SCORE • HI-SCORE • HISCORE

*Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:*

- ☆ *una vostra foto*
- ☆ *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

*Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:*

**Guida Videogiochi**
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

# ATARI: NOVIT

## ATARI LYNX: IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON IL MONITOR A COLORI

Videogioco portatile con monitor a colori ad alta definizione.
Simulazione giochi ad alta velocità anche con piú ATARI LYNX collegati tra loro.

La confezione comprende la nuova consolle con una grafica ad alta qualità e due joystick.
Puoi giocare sia con le nuove cartucce sia con quelle del VCS 2600.

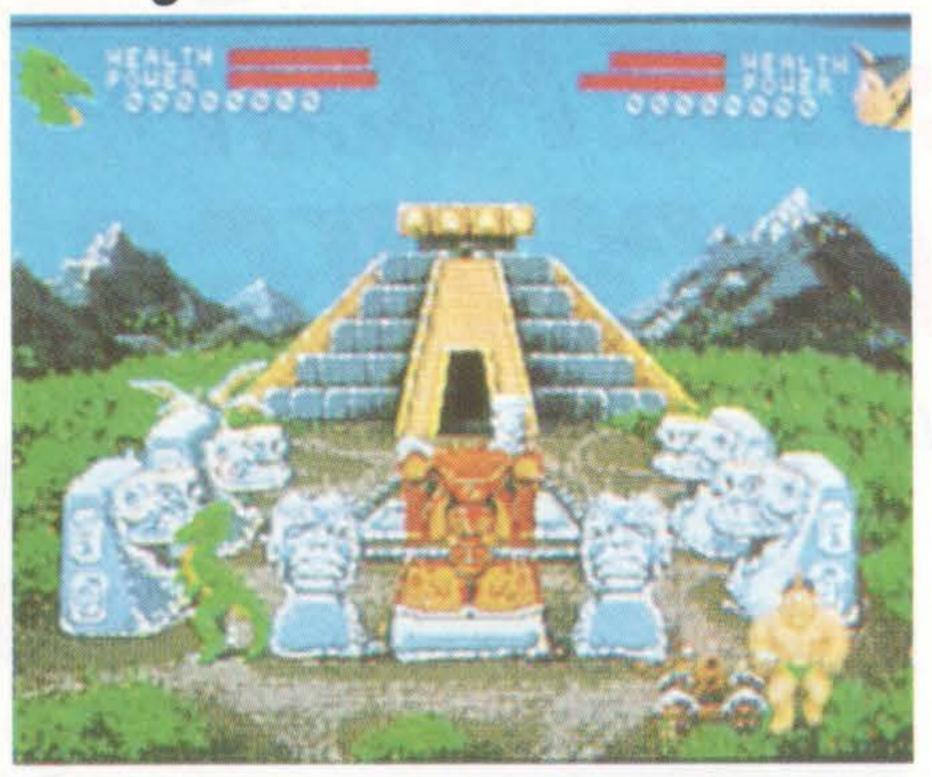
NEW ECO - Milano

ATARI
VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.a. Via Bellini, 21 - Cusano Milanino Tel. 02.6134141

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

## Aaargh

AMIGA - ST

| GENERE | AZIONE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 12 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 39000 |

In questa gradevole variante di Rampage voi siete, in effetti, invitati a partecipare a un combattimento di mostri (in stile Godzilla o King Kong). Il vostro scopo: distruggere tutto al vostro passaggio al fine di recuperare un uovo d'oro. Da notare che per calmare i vostri eventuali languorini potete mangiare le popolazioni dei dintorni. Questo programma, che non vuol passare per intellettuale, dispone di una grafica corretta. L'animazione avrebbe potuto essere migliore, gli effetti sonori sono di medio livello e, per di più, l'azione a lungo andare si rivela ripetitiva. Dopo una giornata di frustrazioni Aaargh diviene un buon programma per darsi alla pazzia. La versione C 64 soffre di una grafica confusa. L'animazione è un po' a scatti, il che è un peccato, poiché un gioco di questo tipo è appassionante solo con una buona realizzazione. Effetti sonori e accompagnamento musicale sono, invece, di qualità soddisfacente. La realizzazione su Spectrum è solo mediocre senza musiche che creino l'atmosfera.
(Dischetto Melbourne House)

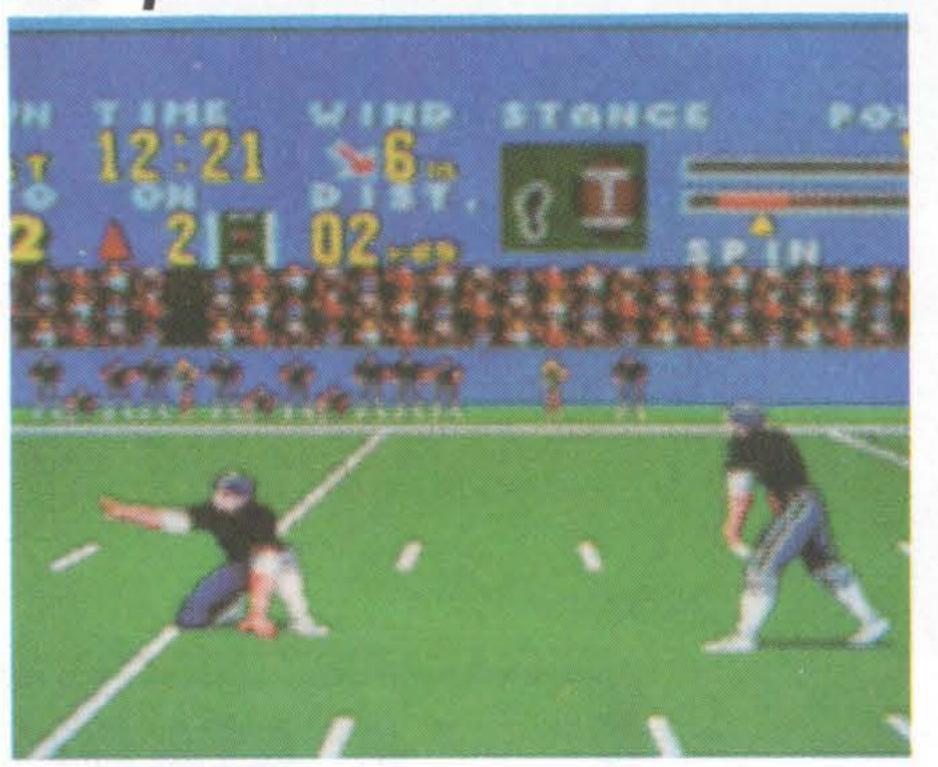
## Airball

Atari ST - Apple II GS

| GENERE | ARCADE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 14 | SUONO | ☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 45000 |

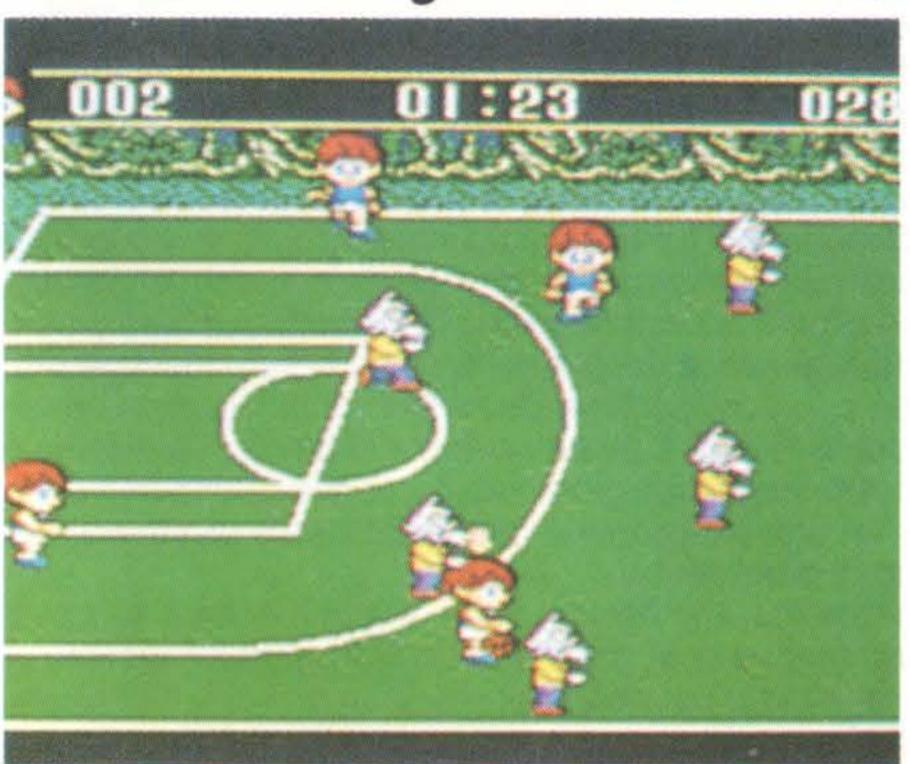
Airball è il primo adattamento della MicroDeal per l'Apple II GS. Questo programma è davvero ben riuscito come d'altra parte è successo con le altre versioni. Si ritrova con gioia il complesso labirinto di sale che si susseguono in una vista pseudo 3D. Queste sono sempre piene di una gran varietà di oggetti più o meno pericolosi per la piccola bolla che voi avete il compito di guidare con la tastiera o il joystick attraverso tutto il castello. Man mano che voi procedete, vi sgonfiate, ma fortunatamente vi è possibile di tanto in tanto rigonfiarvi.
Il vostro scopo è questo: trovare il libro dei sortilegi nascosto in una delle sale. Questo manuale magico vi permetterà di ritrovare infine la vostra primitiva forma umana, poiché è stato un perfido mago a trasformarvi in bollicina.
Un'animazione soddisfacente per rapidità e scioltezza, una grafica precisa e decisamente ricca di colore e gradevoli musiche di accompagnamento ne fanno un gioco arcade molto simpatico e divertente.
(Dischetto MicroDeal)

## Am. pro Football

Console Sega

| GENERE | FOOTBALL | ANIMAZIONE | ☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 29000 |

Il football americano comincia finalmente a essere conosciuto anche nel nostro paese e questa eccellente simulazione dovrebbe soddisfare completamente i nuovi adepti di questo sport piuttosto violento ma molto appassionante, che conta ormai numerosi fans.
La strategia gioca un ruolo importante nel corso delle partite, ma fortunatamente sono a vostra disposizione schemi d'attacco molto chiari anche per chi non conosce questo sport. Voi controllate il giocatore che in quel momento è in possesso della palla, mentre i vostri compagni seguono esattamente la strategia adottata dal vostro gruppo.
Semplice da apprendere e ben realizzata, questa simulazione possiede tutte le carte necessarie per sedurre gli appassionati di football americano che possiedono già altri soft del genere. L'interesse del gioco è mantenuto vivo anche dall'elevata qualità della realizzazione; infatti la grafica, l'animazione e gli effetti sonori si rivelano tutti di qualità più che soddisfacente.
(Cartuccia Sega)

## Basket Ball Nightmare

*Sega*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | ANIMAZIONE | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 11 | **SUONO** | ☆☆☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆☆ | **PREZZO** | - |

Il mondo dello sport ha ormai invaso da lungo tempo il mondo dei micro. Ultimamente abbiamo assistito a delle vere e proprie simulazioni in questo genere anche se il soft che vi proponiamo ha una sua particolarità che lo distingue dai suoi predecessori. In Basket Ball Nightmare, voi dirigete una squadra di giovani che ingaggiano incontri di basket con le squadre più bizzarre. Non si tratta, infatti, di una vera simulazione sportiva, ma piuttosto di un gioco arcade molto piacevole e divertente.
Dovete vincere assolutamente la partita se volete passare al livello successivo e affrontare una nuova squadra in un differente scenario.
La grafica è molto ben riuscita, in particolare nelle eccellenti sequenze animate nel momento in cui si fa canestro. Ci sono molti sprite sullo schermo, poiché le squadre sono composte di cinque giocatori. Ciò causerà talvolta scintillii piuttosto sgradevoli e renderà l'azione confusa. Gli effetti sonori sono di buon livello.
(Cartuccia Sega)

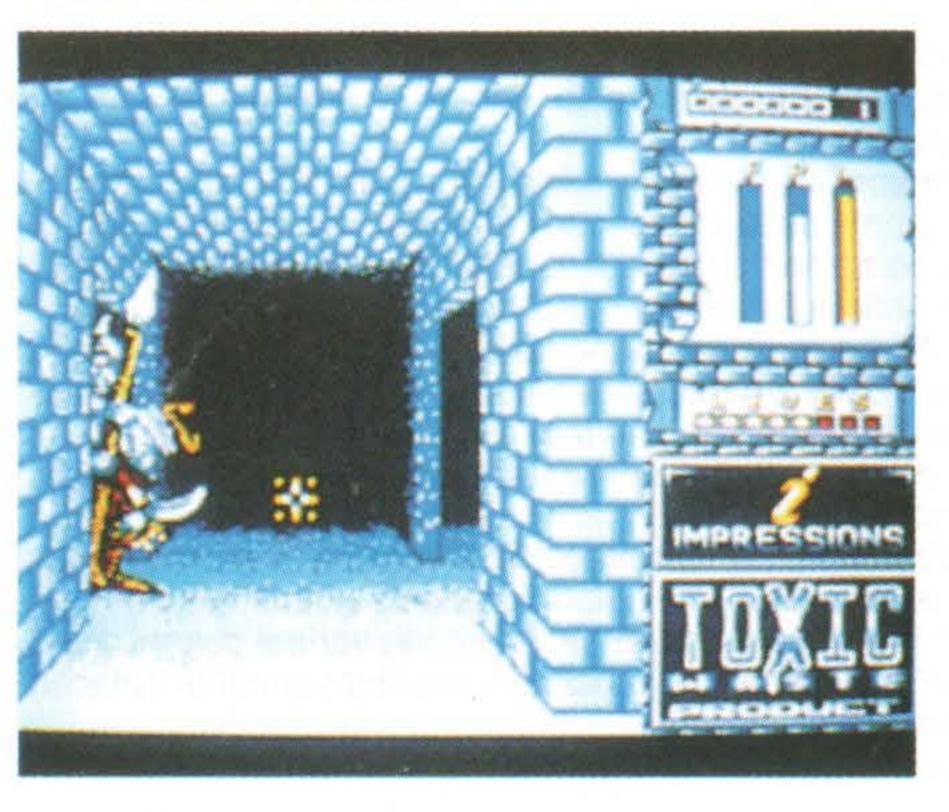
## Black Magic

*Amiga, C64*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | GIOCO DI SCALE | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 14 | **SUONO** | ☆☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆ | **PREZZO** | 18000 - 29000 |

In questo game, il vostro scopo è aiutare il mago a raccogliere i diamanti che stanno sulle piattaforme collegate da scale e nei sotterranei, anche se, naturalmente non vi sarà tanto facile impossessarvene.
Ben inteso, numerosi mostri tenteranno di impedirvelo e il vostro tempo è contato. Troverete per fortuna alcuni oggetti utili: pale per sgombrare dal terriccio i sotterranei ostruiti, pozione magica, diversi modi di far fuoco, lampi, ecc. Siccome il vostro mago non può trasportare che quattro diamanti per volta, dovrà andare a scaricare regolarmente il suo tesoro nei cesti. La strategia non è assente dal gioco. In effetti dovete tentare di armarvi prima di incontrare i mostri o eliminarli schiacciandoli sotto una mela, in stile Boulder Dash. In più anche i diamanti possono ostruire il vostro passaggio se ne avete le tasche piene. A intervalli regolari arriva un quadro di bonus dove dovrete far scoppiare il maggior numero possibile di palloni. La realizzazione è corretta e il gioco è vario e avvincente.
(Dischetto Procovision)

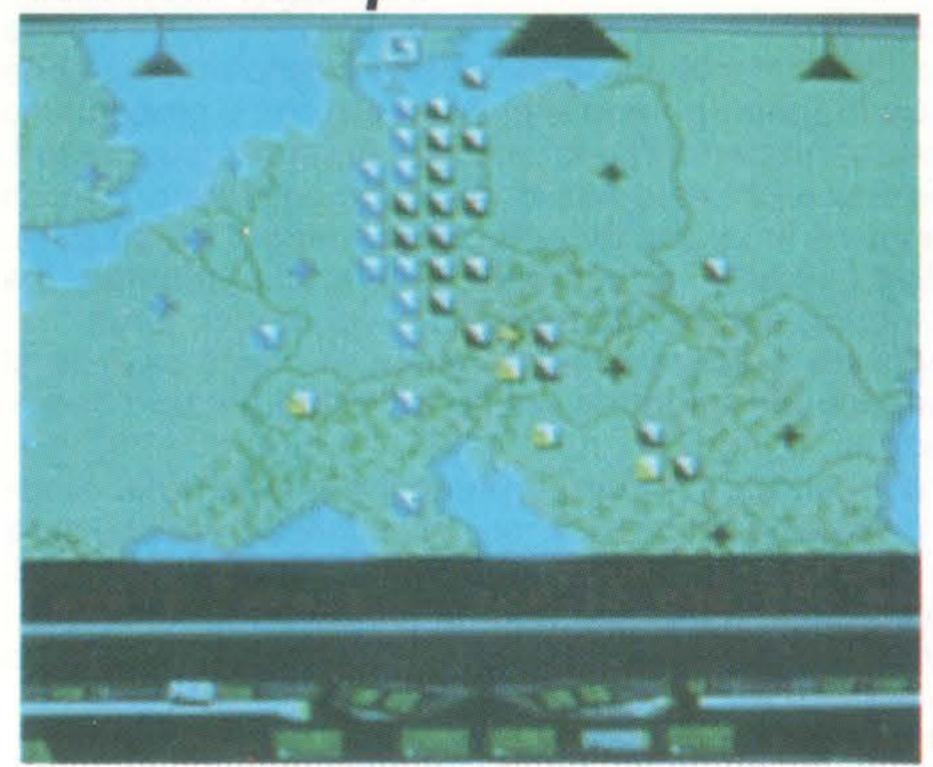
## Chariots of Wrath

*Amiga, ST, C64*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | AZIONE | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 13 | **SUONO** | ☆☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆ | **PREZZO** | 29000 -49000 |

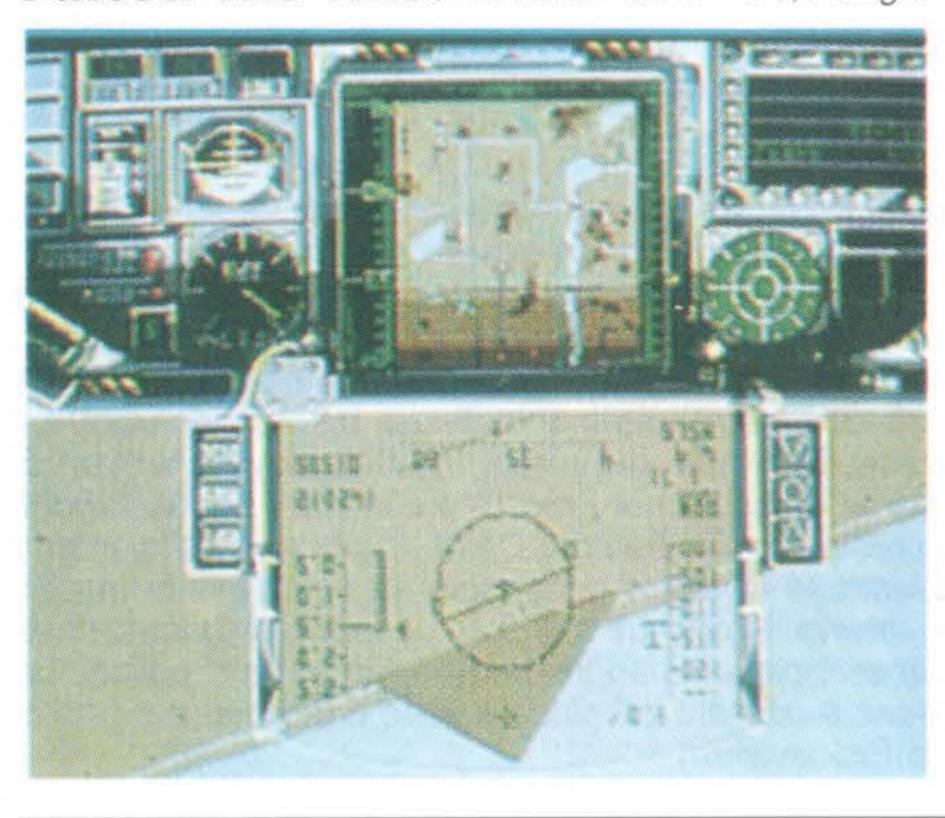
Il barone, un vecchio nemico, ha rapito la vostra fidanzata e non vi rimane altro da fare che saltare nel vostro veicolo spaziale per affrontarlo un'ultima volta e liberare la vostra bella dalle sue grinfie. Questo scenario serve di pretesto a un susseguirsi di scene che riprendono i grandi temi dei giochi d'azione: rompimattoni, shoot'em-up, gioco di piattaforme, eccetera. Alcune di tali scene non brillano per la loro originalità, ma sono comunque gradevoli e molto ludiche. Tutto l'interesse del programma sta nella varietà delle situazioni che si evolvono senza sosta e ci si lascia subito prendere dal gioco che si rivela piacevole e scacciapensieri. Un soft simpatico, capace di distrarvi.
La versione ST di Chariots of Wrath non necessita di particolari commenti, in quanto simile alla precedente. La grafica è buona e l'animazione sciolta, solo gli effetti sonori sono meno soddisfacenti. Un soft vario, che offre gioco di sparo, rompimattoni, shoot'em-up, gioco di scale e ben altro, utilizzando nel modo dovuto le possibilità dell'ST.
(Dischetto Impressions)

## Conflict Europe

*Amiga*

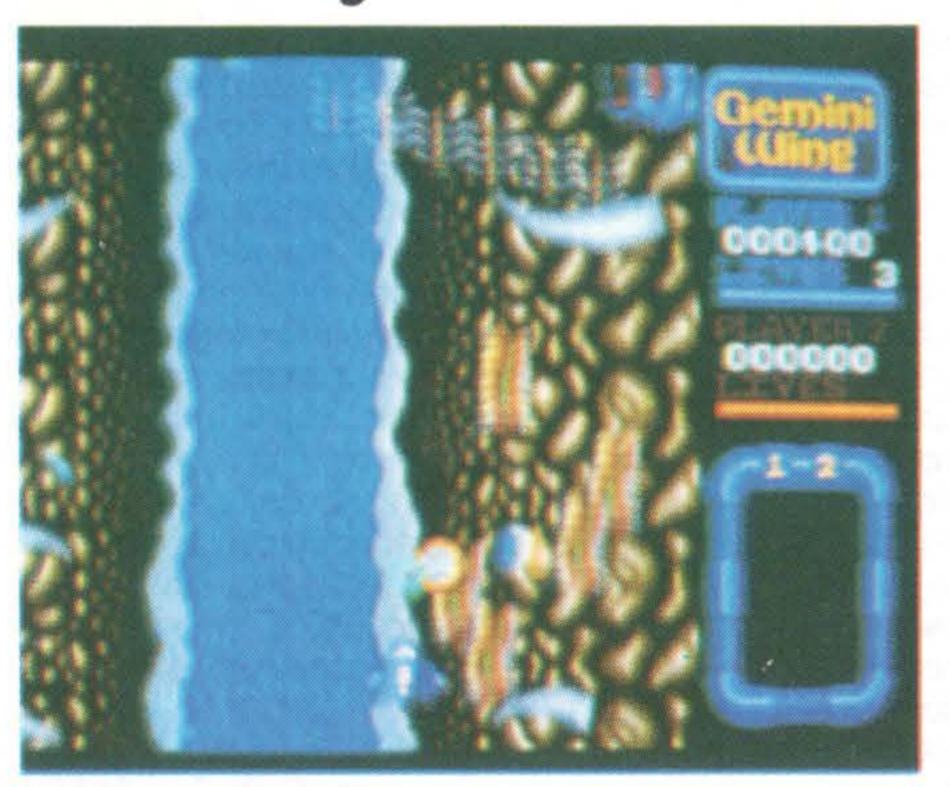
| GENERE | WARGAME | ANIMAZIONE | - |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 16 | SUONO | ☆☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 49000 |

Questo wargame vi consente di comandare le forze della NATO o quelle del Patto di Varsavia nel corso di un prossimo (speriamo solo ipotetico) conflitto europeo. Avete la scelta tra cinque scenari che corrispondono a differenti situazioni: impiego di armi nucleari o soltanto tattiche, conflitto a sorpresa oppure no, ecc. Voi disponete di tutto un vasto insieme di armi moderne e vi è anche lasciato un certo margine per le manovre diplomatiche che, in alcune occasioni, vanno ben sfruttate. Questo wargame sembrerà senza dubbio troppo elementare agli specialisti, ma è proprio il programma ideale per i principianti che desiderano essere iniziati a questo genere di giochi. Le strategie sono piuttosto semplici, il gioco rapido, le istruzioni non troppo lunghe e la presentazione è particolarmente accurata per questo tipo di programmi.
E' ovviamente assente l'animazione, ma la grafica e gli effetti sonori sono proprio di buon livello. Un wargame avvincente di cui si dovrà prima o poi riparlare.
(Dischetto Mirrorsoft)

## Falcon the Mis. Disk-V.1

*ST, Amiga*

| GENERE | SIMMULAZIONE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 16 | SUONO | ☆☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 39000 |

Ai comandi del vostro F-16, dovete respingere i tank venuti ad attaccare la vostra base e nel distruggere le installazioni strategiche del nemico. Le più notevoli innovazioni sono meriti da attribuire a chi ha curato la grafica: si notano in effetti i tank, i convogli ferroviari, le centrali elettriche, con armamenti ed edifici tutti rappresentati in 3D a superfici piene.
I vostri avversari aerei, i vecchi Mig-21 di Falcon sono qui sostituiti dai Mig-29. Le animazioni mantengono tutta la loro fluidità e pure gli effetti sonori sono eccellenti. La Mission Disk è, senza voler esagerare, un Falcon II. Da notare che per utilizzarla dovrete per forza procurarvi, se non l'avete già, il programma Falcon. Anche la versione Amiga di Mission Disk è di eccezionale qualità da ogni punto di vista. Sono presenti tutte le caratteristiche e le innovazioni già citate per ST. Grafica ben realizzata, animazione eccellente, effetti sonori di Falcon Mission Disk (che si può giocare in due via modem o cavo) sono al livello delle possibilità dell'Amiga.
(Dischetto Spectrum Holobyte)

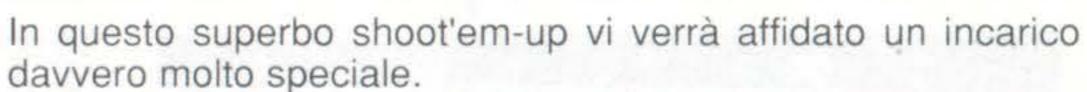
## Gemini Wings

*C64,ST*

| GENERE | ARCADE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 13 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | 18000-29000 |

Gemini Wings è un soft che ha suscitato notevoli aspettative da parte della cirtica, sempre in attesa di soft più evoluti dei precedenti.
Dopo Silkworn si attendeva, infatti, con molto interesse il secondo programma della Virgin (che certo non aveva deluso nel primo), anche se non sempre il risultato è quello sperato (insomma, non tutte le ciambelle riescono col buco!).
Gemini Wings è un adattamento di un gioco arcade piuttosto conosciuto dagli amanti del genere. Si tratta di uno shoot'em-up da annoverare sicuramente tra i più classici nel genere: scrolling verticale, armi supplementari e mostri alla fine di ogni livello attendono i giocatori.
La realizzazione, pur essendo molto corretta, è purtroppo ben lontana dalla qualità che abbiamo apprezzato in Silkworn.
I due punti forti del programma: la grande varietà di armi disponibili e un'eccellente giocabilità salvano notevolmente il piacere e l'interesse del gioco.
(Dischetto Virgin)

## Hellraiser

*ST*

| GENERE | SHOOT'EM-UP | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 13 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | - |

In questo superbo shoot'em-up vi verrà affidato un incarico davvero molto speciale.
Sarete i due esperti di combattimenti che la Terra invia per liberare il pianeta Hazbal, invaso dagli Hellraiser. La prima situazione vi troverà impegnati contro i robot nemici; la parola d'ordine è: combatterli! Si trovano nei corridoi della stazione, come in Obliterator, e dovrete sudare parecchio per distruggerli e quindi passare al livello successivo, soprattutto se siete da soli! Poi, quando trovate l'uscita, sorvolate il pianeta a bordo del vostro ship distruggendo le squadriglie di alieni.
Nessuna delle due parti del gioco è particolarmente originale, ma l'alternanza di differenti sequenze è piuttosto stimolante. Inoltre, si può giocare in due simultaneamente, il che rende sempre più appetibile l'azione. Un grande shoot'em-up. Dal punto di vista della realizzazione tecnica, sono buoni tanto la grafica quanto gli effetti sonori e di un buon livello rimane anche l'animazione.
(Dischetto Exocet)



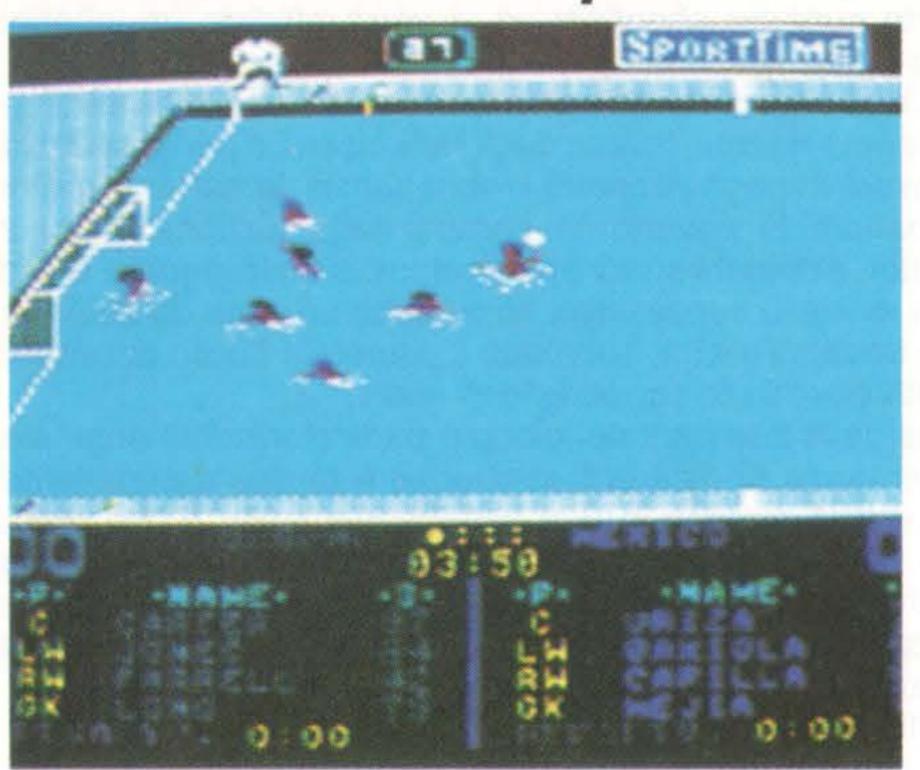
## Indiana Jones Action

*C64, CPC, Sp. Amiga, ST*

| GENERE | PIATTAFORME | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 15000 - 29000 |

Indiana Jones ha in questi ultimi tempi rinverdito la sua già notevole fama. Dopo il Festival del Cinema di Venezia, abbiamo parlato già di questo personaggio nella nostra Guida Videogiochi in anteprima, anche se penso che tutti ormai conoscano per filo e per segno le sue avventure. La capacità di questo avventuriero suscita da parte nostra ammirazione e la sua sete di conoscere stimola la nostra fantasia. Questo programma, che riprende alcune scene dell'ultimo film del celebre avventuriero, non si discosta molto dal precedente, è un gioco di piattaforme in cui occorre esplorare diversi labirinti alla ricerca di elementi che vi permetteranno di ritrovare il Graal. L'azione è piacevole, per quanto piuttosto ripetitiva, e solo il quarto livello si distingue davvero dagli altri, poiché si tratta di una corsa contro il tempo in stile Metrocross. E' un programma gradevole in cui i labirinti sono disposti in modo diverso rispetto alle altre versioni. Resta comunque piacevole la grafica di buon livello e sono piuttosto soddisfacenti tanto l'animazione quanto gli effetti sonori.
(Dischetto Lucasfilm)

## International Team Sport

*C64*

| GENERE | SIM.SPORT. | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 12 | SUONO | ☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | - |

Lo sport è, come ben si sa, amato da tutti. Forse è meno amato dai pigri, ma questo non significa che non possano sfogare la loro voglia di sport seduti comodamente davanti ad un monitor. Questa simulazione sportiva offre nientemeno che quattro sport di squadra: pallanuoto, football, volleyball e la staffetta 4x400 m.
Ambizioso, ma, ovviamente, questa varietà va a scapito della qualità della simulazione di questi diversi sport. Ogni discilplina è molto semplificata, pur conservando un aspetto ludico abbastanza soddisfacente.
Gli amanti del realismo saranno delusi, ma coloro che non chiedono altro che giocare partite divertenti e rilassanti con un amico vi troveranno il loro piacere. Occorre tuttavia notare che il caricamento del programma è particolarmente lento. Per contro, troverete piuttosto soddisfacenti tanto l'animazione quanto la grafica, mentre ci si poteva aspettare qualcosa di meglio dagli effetti sonori.
(Dischetto Mindscape)

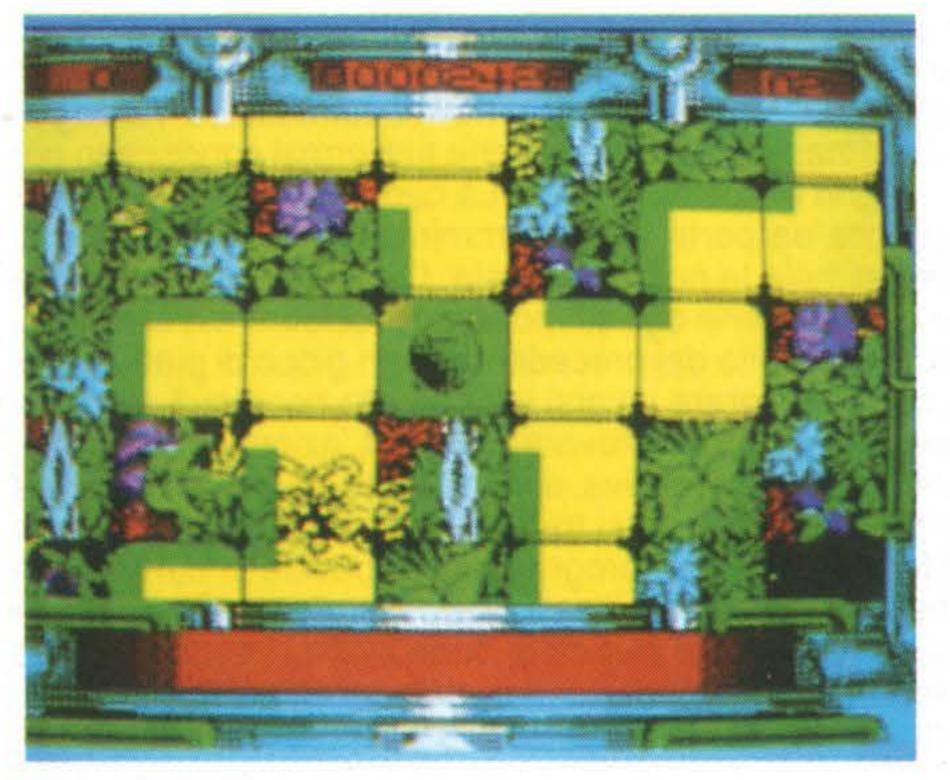
## Kult

*Amiga, PC*

| GENERE | ADVENTURE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 16 | SUONO | ☆☆☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆☆ | PREZZO | 10000-29000 |

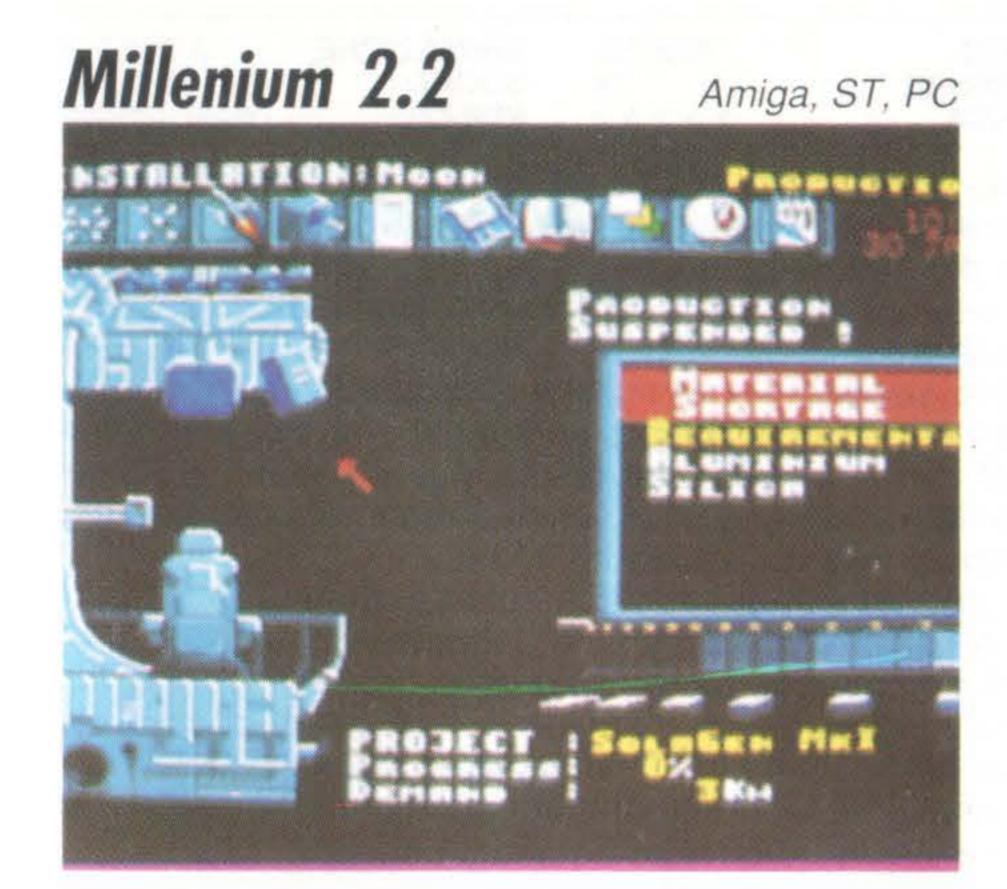
L'adattamento Amiga di Kult è perfettamente riuscito. Il successo di questo soft si basa su tre qualità essenziali: grafica e sonora della realizzazione, maneggevolezza e originalità dello scenario. Sullo schermo, il susseguirsi delle diverse scene, la presentazione o l'apparizione dei personaggi, i loro dialoghi e i loro gesti sono pieni di realismo e di humor. Riguardo alla maneggevolezza, il giocatore è pienamente soddisfatto dal mouse. L'accesso al gioco è facilitato dalle istruzioni tradotte in tre lingue (anche queste sono piene di humor, grazie Exxos!) e da una perfetta logica nella manipolazione delle icone. Aggiungete a ciò uno scenario che proviene da sentieri già battuti, a metà strada tra Dungeon Master e Captain Blood, di che soddisfare gli adepti della nuova generazione di soft d'adventure. La versione PC di Kult è convincente quanto la sua omologa su Amiga. Le sintesi sonore, un vantaggio sicuro di Amiga, mancano all'appello... Sono ammesse solo rappresentazioni grafiche CGA o Hercules, ma la qualità del disegno è in ogni caso interessante. (Dischetto Exxos)

## Mazemania

*Spectrum*

| GENERE | AZIONE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | 18000 |

Con qualcosa di Pacmania e di Skweek, Mazemania vi invita a una gradevole sfida.
Voi incarnate una piccola creatura che si muove in un labirinto piuttosto vasto. Vostro scopo sarà, ovviamente, dipingere tutte le piastrelle, ma numerose difficoltà ostacoleranno la vostra impresa. Il tempo è limitato, poiché la vostra energia diminuisce gradualmente. Numerosi mostri infestano la regione e alla partenza non avete alcun mezzo per eliminarli, dovrete evitarli o saltarli se non volete, a lungo andare, perdere una vita. Iinfatti, in caso di contatto essi non vi uccideranno, ma vi faranno perdere ancora più rapidamente energia. Certi passaggi sono bloccati da fori che dovrete saltare ed alcune piastrelle hanno bisogno di due passaggi per cambiare colore. Potrete recuperare dei bonus tanto preziosi quanto rari: vita supplemntare, possibilità di uccidere i mostri, ecc. La realizzazione è accurata, la grafica varia e l'animazione di qualità. Solo gli effetti sonori lasciano a desiderare. Un gioco eccellente.
(Cassetta Hewson)

## Millenium 2.2

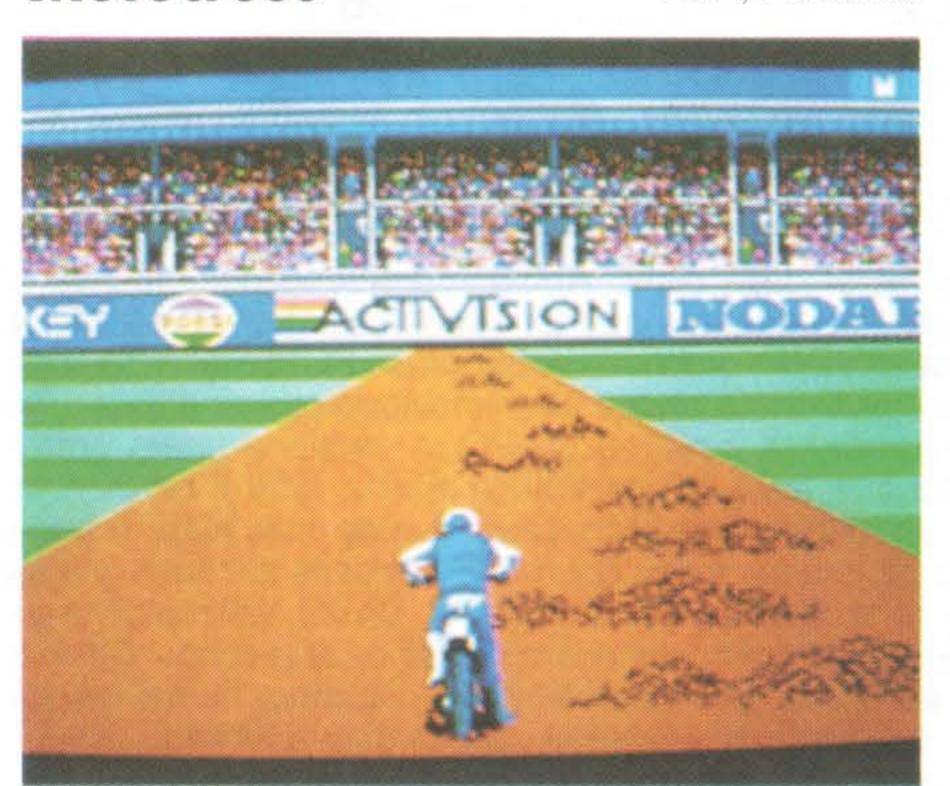
Amiga, ST, PC

| GENERE | STRATEGIA/AZ. | ANIMAZIONE | ☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | 15000 - 49000 |

La Terra è diventata un deserto dopo una catastrofe naturale. Stabilitasi sulla Luna, una piccola squadra di uomini e donne cercherà di creare una nuova società... Millennium è un gioco di strategia classico, molto simile come principio a Zone. Voi controllate diverse strutture di ricerca, di costruzione, di progettazione, di colonizzazione... A partire da tre piccole risorse energetiche, il giocatore definisce e costruisce dei generatori sempre più potenti, fa crescere la popolazione e potrà in seguito colonizzare altri pianeti. La strategia e la continuità del programma sono appassionanti. Graficamente molto semplice, Millennium 2.2 è facile da apprendere e l'interesse della partita aumenta senza sosta con il progredire della squadra e l'installazione della popolazione. Nessuna differenza degna di nota tra le versioni ST e Amiga. Per gli appassionati, un gioco che vale la spesa. Per quanto riguarda la versione PC, possiamo dire che la grafica è molto più spoglia e gli effetti sonori non rendono più l'ambiente del gioco. Tuttavia rimane immutato l'interese strategico. (Dischetto Electronic Dreams)



## Motocross

PC CGA, EGA, Hercules

| GENERE | MOTOCROSS | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 14 | SUONO | ☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆ | PREZZO | - |

E' raro che una simulazione di corsa sia davvero riuscita su PC... Motocross regge una volta tanto la sfida con altre macchine in questo genere di game, ma, purtroppo, questo non dovrebbe stupirvi più di tanto, con tutti i limiti della macchina.

Il programma trova il suo interesse nelle grandi dimensioni degli sprites, nell'animazione relativamente fluida e nella cura della preparazione della corsa (modifiche tecniche della moto, scelta delle piste, ecc...). Il gioco è effettivamente molto difficile se si gioca con la tastiera. In compenso, con il joystick, acceleratore, freno e cambio sono piuttosto realistici e danno la giusta sensazione. Altro pregio, il motore si blocca se gira a un regime troppo basso e l'attacco delle cunette richiede una vera e propria abilità tecnica. Un buon prodotto in EGA, anche se non arriva mai a competere in "lucidità'" con i suoi omonimi su ST e Amiga, in particolare a causa dell'uniformità grafica della pista. L'animazione è comunque soddisfacente, mentre gli effetti sonori avrebbero potuto essere migliori.
(Dischetto Gamestar)

## Navy Moves

*Amiga, C64, MSX*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | AZIONE | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 14 | **SUONO** | ☆☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆☆ | **PREZZO** | 18000 - 29000 |

Questo programma che fa da seguito ad Army Moves si propone di farvi conoscere le emozioni che si provano nei panni di un sommozzatore la cui missione è distruggere un sommergibile nucleare in condizioni non proprio tranquille e di parità di mezzi.
Dovrete per prima cosa riuscire a localizzarlo passando per tappe tanto diverse quanto pericolose e piene di insidie e tranelli. Dovrete così attraversare acque minate, affrontare squali tigre affamati o polpi voraci che sembra non aspettino altro che fare di voi un solo boccone.
Il programma si rivela classico nel suo genere. La grafica è bella e l'animazione è fluida e dettagliata; corretti gli effetti sonori a completare questo buon soft.
Questo programma è gradevole per la varietà di gioco che stimola sempre l'interesse del giocatore, ma Navy Moves offre un livello di difficoltà che potrebbe respingere i principianti dei giochi d'azione. (Dischetto Dinamic)

## Night Dawn

*Amiga*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | AZ./RIFLESSIONE | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 13 | **SUONO** | ☆☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆ | **PREZZO** | |

In Night Dawn vi trovate alla guida di un tank ad attraversare i dieci livelli di una base nemica. Ciascun settore è un complicato labirinto in cui voi dovete trovare equipaggiamenti, chiavi che aprono certe porte e interruttori che disattivano le barriere di energia incontrate lungo il percorso, per poter accedere al livello successivo. E' un programma che richiede strategia, poiché dovete trovare la strada giusta verso l'uscita, ma è anche nello stesso tempo uno shoot'em-up.
In effetti voi dovete distruggere i cannoni nemici disposti in posizioni strategiche, come pure svariati aggressori che rendono più difficile il game.
Un giochetto piuttosto semplice che però, pur non lasciando un ricordo davvero imperituro, può tuttavia permettere di trascorrere momenti piacevoli. La realizzazione non è affatto impressionante, ma si troverà piacevole la giusta mescolanza di azione e di riflessione. Buona l'animazione e soddisfacenti anche gli effetti sonori.
(Dischetto Magic Bytes)

## Out Run

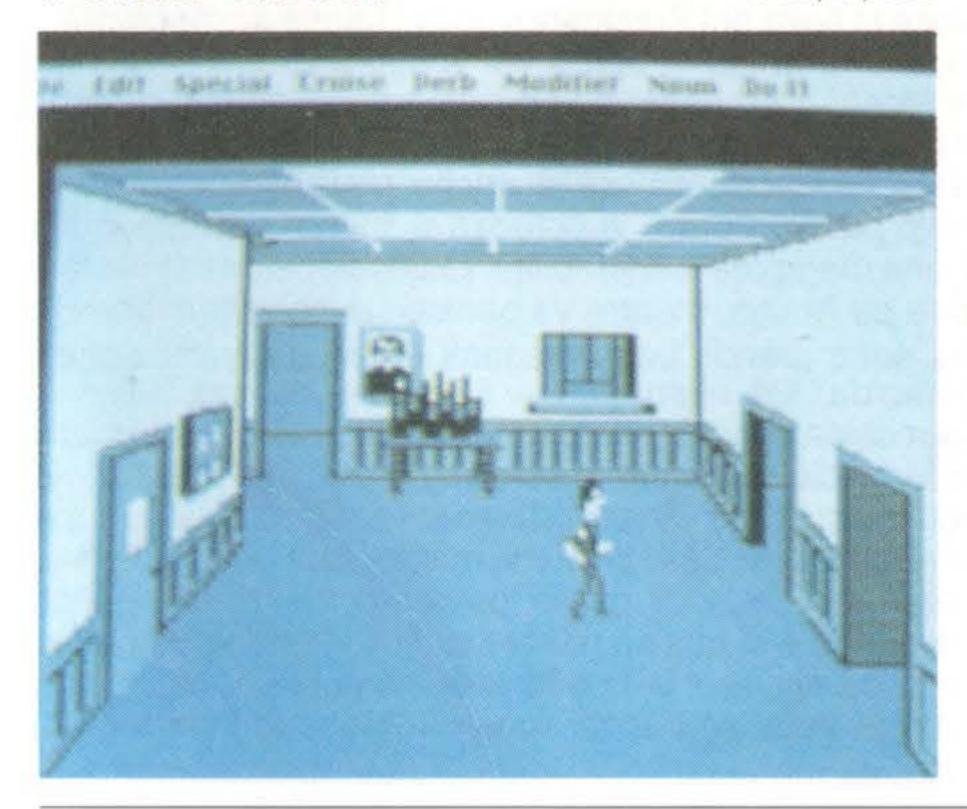
*C64, CPC, MSX, Spectrum, Amiga, ST, PC*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | ARCADE | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 13 | **SUONO** | ☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆☆ | **PREZZO** | 15000-29000 |

E' con molta curiosità che si attendeva la versione PC di questo grande classico arcade, noto tanto ai frequentatori delle sale giochi che ai possessori di computer. La grafica è stata interamente ridisegnata e non è affatto male, soprattutto in EGA. Invece in CGA rimane qualche imprecisione, in particolare ai bordi della pista. Abbastanza soddisfacenti i colori impiegati. Per quanto riguarda il soft in se stesso, ci si ritrova di fronte all'eterno problema dei giochi su PC. Su un AT la corsa è molto avvincente grazie all'animazione rapida e fluida. Ma non è la stessa cosa su un PC in versione base, poiché l'animazione lenta e spezzettata rovina tutto il piacere del gioco, in questo specifico caso questo handicap si sente ancora più crudelmente. Se in CGA si riesce ancora a giocare senza affaticare la vista, in EGA su un XT l'animazione più rapida non supera qualche rara immagine al secondo. Ciò vi dà l'impressione di guidare una 500 il cui motore ha dei mancamenti, sognando di essere al volante di una Ferrari.
(Dischetto US Gold)

## Police Quest

*Amiga, PC, Mac*
*512, +, SE*

| GENERE | ADV./ANIMATA | ANIMAZIONE | ☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 13 | SUONO | ☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆ | PREZZO | 49000-79000 |

Semplice poliziotto della cittadina di Lyton, dovete porre rimedio all'escalation della criminalità. Dopo un'esplorazione del commissariato, la conferenza del capo ed il recupero del vostro equipaggiamento, percorrete in auto la città per risolvere vari casi di routine. Ma il vostro scopo resta il confronto con Death Angel, il capo dei banditi. A questo fine, un solo mezzo: infiltrarsi nella sua gang. Basato su reali procedure poliziesche, questo gioco vuole essere più realistico degli altri Quest. Come sempre per la Sierra, la realizzazione non sfrutta tutte le possibilità del Macintosh: grafica cubista e talvolta confusa, animazione mediocre ed effetti sonori migliorabili. Più grave: la magia stavolta non è delle migliori.
Police Quest è parso più pesante da maneggiare degli altri Quest e molto meno divertente. La seconda puntata della serie (non ancora adattata su Mac) pare molto più convincente. Un gioco accettabile, ma al di sotto dello standard a cui ci aveva abituato l'editore. (Due dischetti Sierra. Necessita di un lettore a doppia faccia)

## Timescanner

*C64, ST*

| GENE | AZ./FLIPPER | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 13 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 21000-29000 |

Adattamento dell'omonimo videogame, Timescanner cerca di farvi fare una grande danza temporale in balia delle evoluzioni di una pallina di flipper.
Come d'abitudine in questo tipo di giochi, voi dovete utilizzare adeguatamente i vostri flip in modo da ottenere il maggior punteggio possibile. L'originalità sta nei buchi temporali in cui voi dovete riuscire a lanciare la vostra pallina (cambiamento di scena garantito).
La grafica di questo flipper è colorata e varia, l'animazione gradevole e realistica per quanto riguarda i movimenti della palla; meno soddisfacenti, ma comunque buoni gli effetti sonori di sottofondo.
Tuttavia ciò non basta per eguagliare il mitico Macadam Bumper, poiché in questo caso non disponete di un editore di flipper. Non c'è alcun modo di crearsi un flipper personalizzato e di modificare i parametri che controllano le variabili elasticità e inclinazione.
(Dischetto Activision)

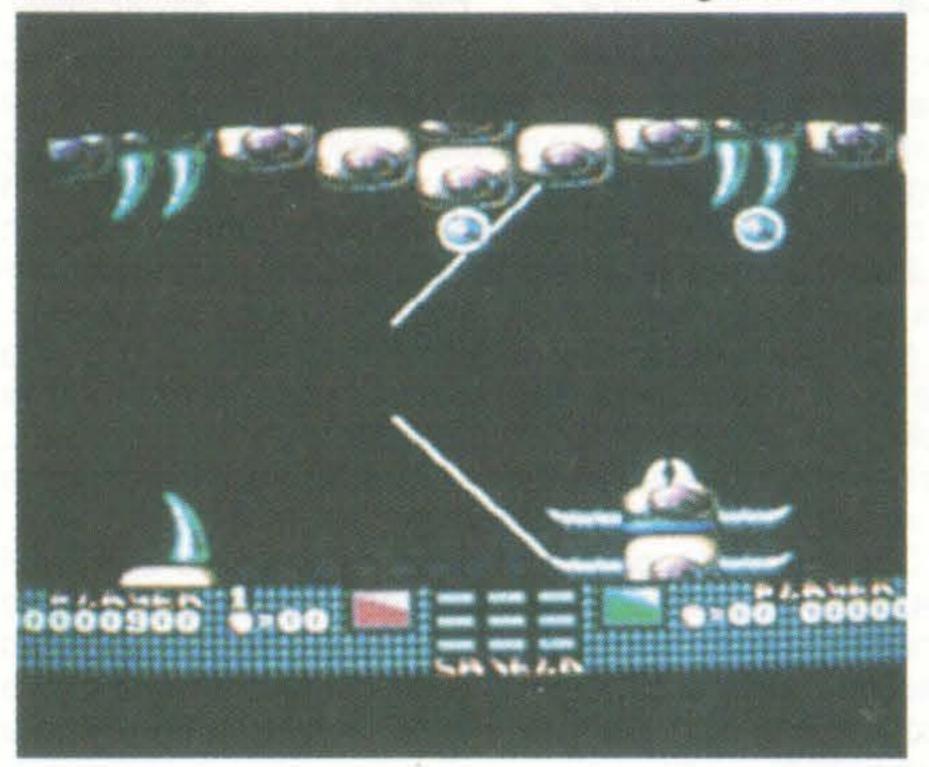
## Powerdrome

*Amiga, ST*

| GENERE | SIMULAZIONE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 16 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 49000 - 55000 |

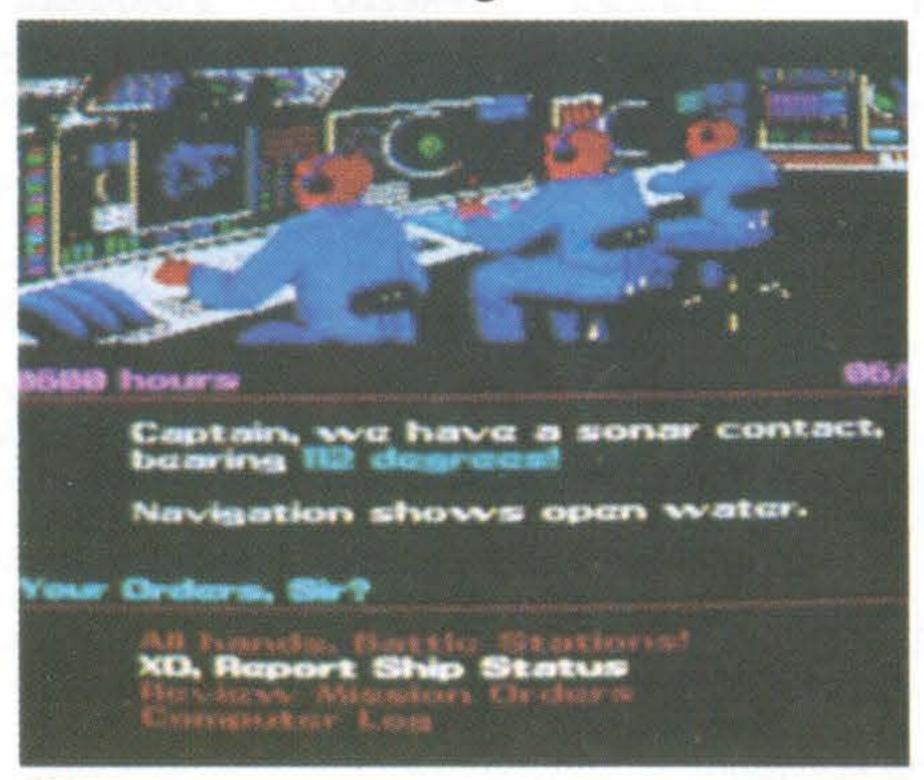
Era trascorso non poco tempo dall'uscita di Powerdrome su ST, ma i possessori di Amiga non vedevano arrivare nulla. Valeva, comunque, proprio la pena di aspettare, poiché il difetto della prima versione è stato finalmente eliminato.
In effetti, la versione ST, altrimenti eccellente, è troppo difficile a causa di un metodo di controllo poco efficiente. Ciò fortunatamente non avviene più su Amiga e si può anche ricalibrare il campo magnetico per centrare l'apparecchio nel mezzo della pista. Ma attenti, se questa versione è molto più giocabile, non diviene tuttavia un gioco facile. Una grande simulazione futurista non si può ovviamente padroneggiare sin dalle prime partite, ma la sua originalità e la sua realizzazione di qualità motiveranno gli appassionati del genere. Sono decisamente di buona fattura tanto la grafica quanto l'animazione ed anche per quanto riguarda gli effetti sonori, si può solo dire che sono piuttosto soddisfacenti. E' probabilmente destinato ad avere successo.
(Dischetto Electronic Arts)

## Phobia

*Amiga, ST, C64*

| GENERE | SHOOT'EM-UP | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 18000 - 39000 |

Per salvare la figlia del Presidente della Galassia, imprigionata sul Sole, voi affrontate a bordo del vostro ship orde di nemici volanti e mostri. Combattendo ed evitando i numerosi ostacoli, non dimenticate di recuperare i bonus che forniscono armi supplementari. Giocando da soli è anche possibile sdoppiare il vostro ship per migliorare la potenza di fuoco, rassegnandosi però ad una maggiore vulnerabilità. Questa opzione si rifiuta di funzionare su Amiga, mentre va benissimo nella versione ST. Gli sprite sono grandi, ben disegnati e vari e l'animazione è fluida e rapida. Gli effetti sonori sono corretti, ma non vi è nessuna musica di accompagnamento. La versione di Phobia su ST, è identica tranne per lo scrolling a scatti ed una peggior resa degli effetti sonori. Sfruttate bene le possibilità del computer nella versione per C64. In effetti, malgrado la grafica indiscutibilmente meno bella di quella proposta sui 16 bit, questo programma non è di qualità minore a livello tecnico.Si apprezzeranno in particolare la qualità degli scrolling orizzontali e soprattutto gli eccellenti effetti sonori. (Dischetto Image Work)

## Red Storm Rising

*PC, ST, C64*

| GENERE | COMB.SOTTOMAR. | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 39000 - 79000 |

Questo simulatore di combattimento sottomarino è più simile alla battaglia navale puramente strategica che alla missione visuale del tipo di Silent Service.
Molto completo per quanto riguarda le funzioni di combattimento o di spostamento, Red Storm Rising dispiega numerosi schermi "mappa" e "radar". Piuttosto che lavorare con la vista dal periscopio (disponibile ma scarsamente utile), il giocatore segue i simboli sulla mappa, dirige i suoi siluri, lancia delle esche, ecc... Il gioco è graficamente molto chiaro. Un cartoncino da porre sulla tastiera aiuta a memorizzare le funzioni dei tasti. Aggiungete a tutto questo numerose animazioni che mostrano in 3D il lancio o l'impatto dei siluri, una scelta impressionante di missioni... Finalmente un simulatore molto ludico se non si soffre troppo per la mancanza di una vista dell'esterno del genere di Silent Service. Il suo interesse non diminuisce con il passare del tempo. Gli appassionati se lo devono assolutamente procurare.
(Dischetto Microprose)

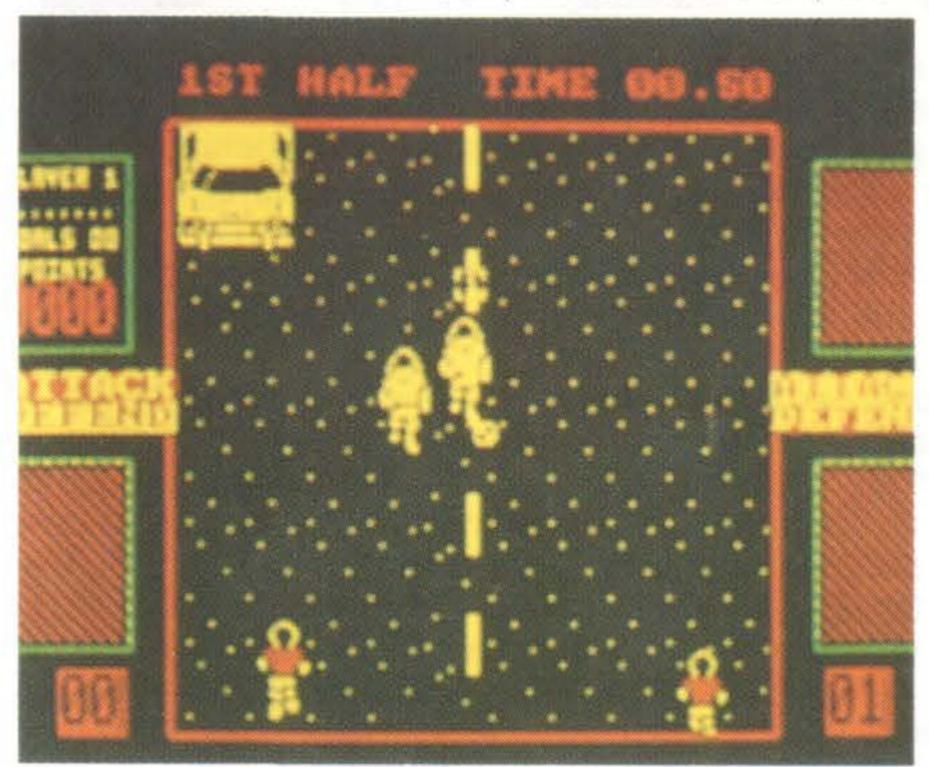
## Silkworm

*ST, Amiga, CPC, Spectrum, C64*

| GENERE | ARCADE | ANIMAZIONE | ☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 15 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 18000 - 39000 |

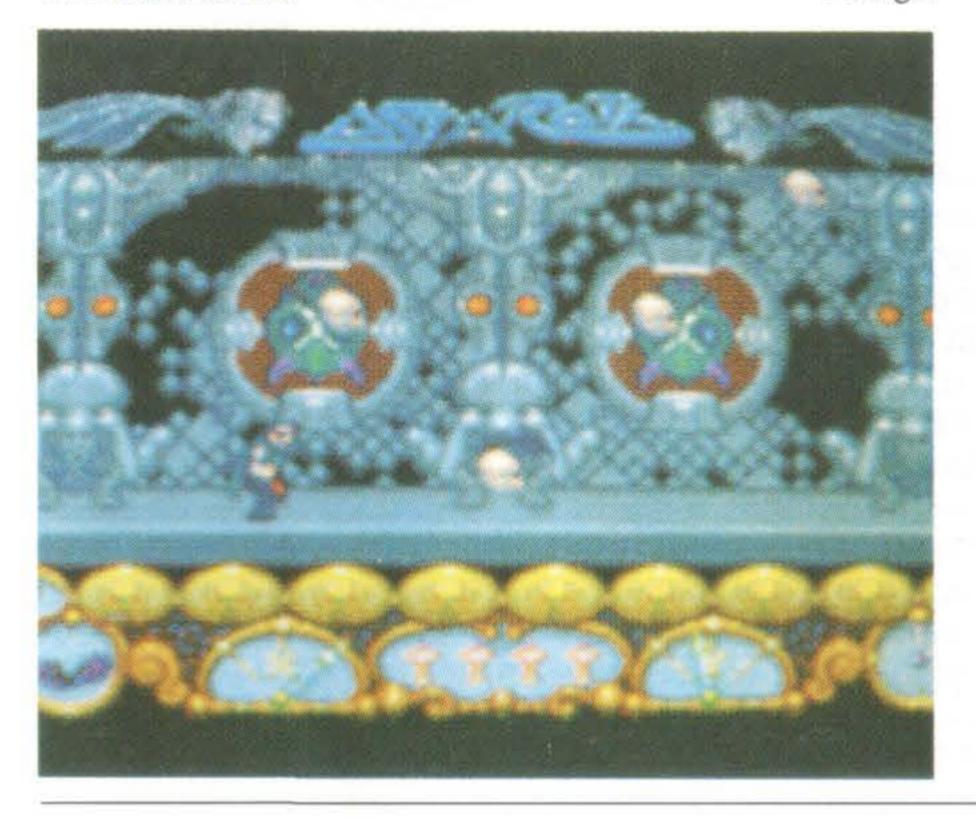
Coloro che hanno visto questo grande shoot'em-up su Amiga non potranno essere altro che delusi.
Queste differenti versioni non sono state realizzate dallo stesso programmatore e chi ha operato su ST è ben lungi dall'essere il migliore. Comunque, una volta dimenticata la versione Amiga, questo gioco diverrà molto piacevole, poiché è appassionante sia giocato da soli che in due.
Silkworm ha conservato intatte le sue qualità ludiche, ma avrebbe senza dubbio meritato di essere trattato meglio. Nella versione CPC gli sprite sono davvero troppo piccoli, anche se l'azione resta avvincente. Silkworm rimane così un discreto shoot'em-up che si confonde nella massa. L'adattamento su Spectrum è eccellente. Non si ritrova la rapidità di animazione della versione Amiga, ma rimane comunque ragionevole e la grafica è eccellente. Gli effetti sonori sono corretti ed i possessori di Spectrum 128 +2 potranno godere anche di una buona musica a più voci nell'introduzione.
(Dischetto Virgin Games)

## 4 Soccer

*C64, PC schede CGA, EGA*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | FOOTBALL | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 13 | **SUONO** | ☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆ | **PREZZO** | 18000 - 29000 |

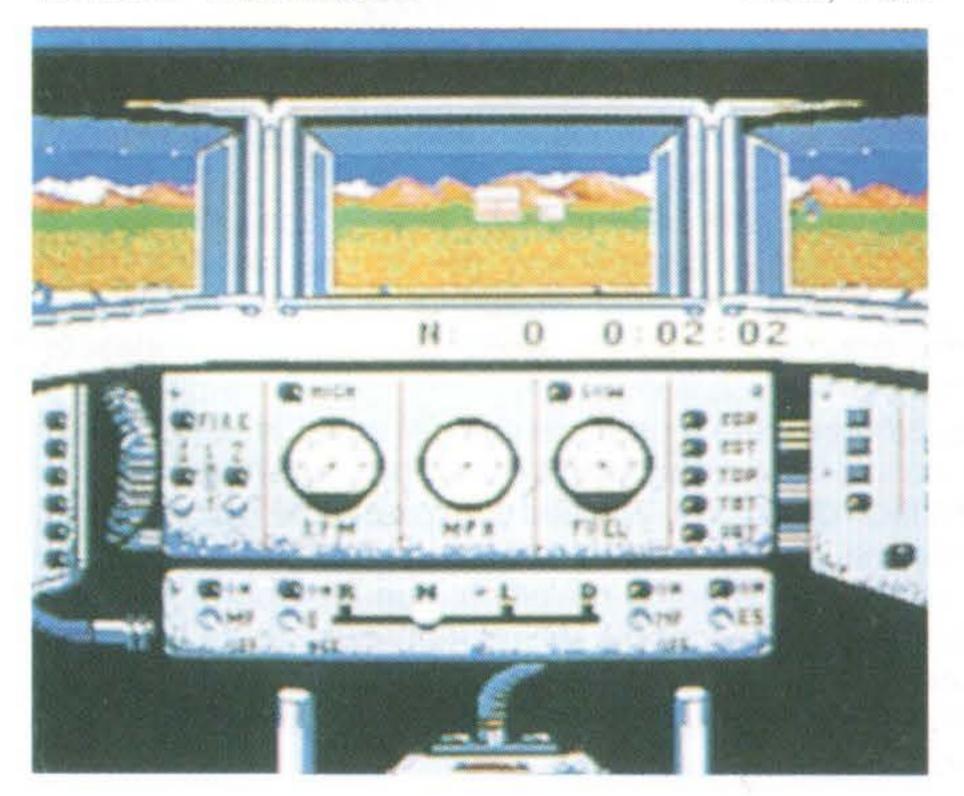
In 4 Soccer troverete ben quattro differenti modi per giocare il football. E' infatti possibile cimentarsi in ben quattro combinazioni. A partire dal calcio classico a undici giocatori, in cui voi controllate il giocatore più vicino alla palla, vi troverete di seguito in un ambiente chiuso con una squadra ridotta a cinque giocatori e un campo molto piccolo che vi espone a temibili contrattacchi (si dovrà qui associare ad una raffinata strategia una manipolazione accurata del joystick).
La terza possibilità è di giocare per strada dribblando intorno alle case e alle automobili e facendo rimbalzare il pallone contro i muri (diffidate però delle mischie e della perdita della palla); infine la possibilità di allenarvi al controllo del pallone, ai rigori e al controllo del portiere, senza però dimenticare i duri ma indispensabili esercizi fisici.
La realizzazione dell'insieme è corretta, la grafica abbastanza soddisfacente, l'animazione è piuttosto fluida e alcuni effetti sonori accompagnano l'azione.
(Dischetto Code Masters)

## Astaroth

*Amiga*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | ARCADE/ADV | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 14 | **SUONO** | ☆☆☆☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆☆ | **PREZZO** | 29000 |

Questo soft non brilla certo per originalità, infatti, in questo genere esistono molti game sul mercato. Resta comunque il fatto che non vi annoierete di certo e passerete ore piacevoli in sua compagnia.
Astaroth, l'angelo della morte, è di ritorno e la fine del mondo è ormai vicina. Solo un ladro, chiamato Ozymandias, può impedire che questo succeda, penetrando nella cripta che serve da rifugio al demone rimandare nel mondo da cui è venuto questo terribile personaggio, salvando l'umanità da sicura distruzione.
Occorre esplorare un immenso labirinto di 256 sale, popolato di creature demoniache e pieno di trappole di ogni genere. E' un gioco arcade/adventure dei più classici, la cui sola originalità sta nella presenza di nove poteri mentali, sparsi a caso nelle sale, che vi aiuteranno nella vostra ricerca.
Grafica molto dettagliata, animazione riuscita e un superbo tema musicale creano un ambiente affascinante che contribuisce al piacere del gioco.
(Dischetto Hewson)

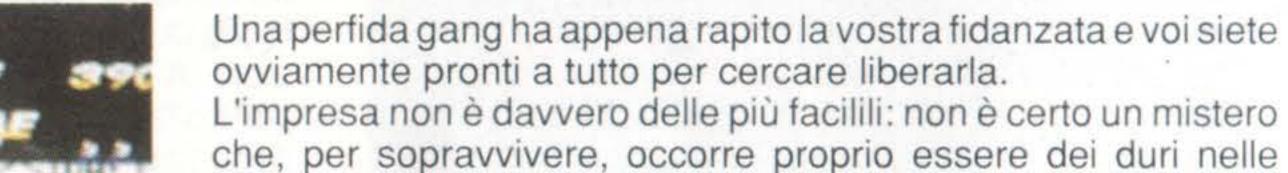
## Steel Thunder

*PC schede CGA, EGA, VGA*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GENERE** | SIM./COMBAT. | **ANIMAZIONE** | ☆☆☆☆ |
| **INTERESSE** | 14 | **SUONO** | ☆☆ |
| **GRAFICA** | ☆☆☆☆ | **PREZZO** | - |

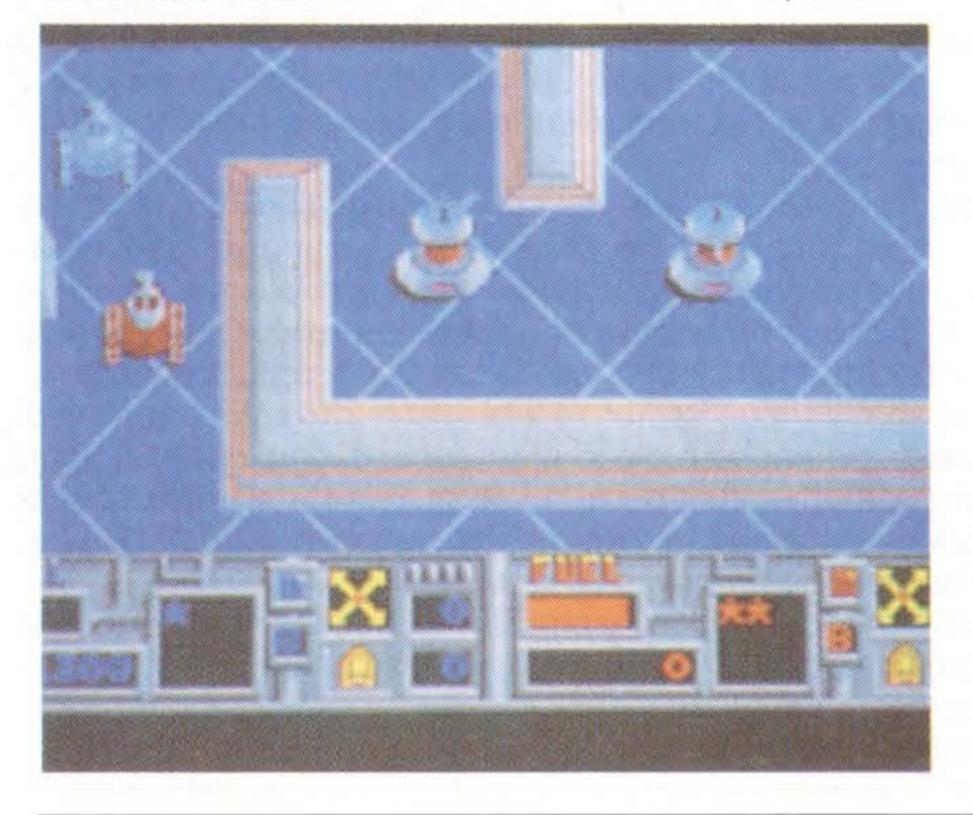
Un nuovo simulatore di tank per i possessori di PC. In questo soft, Steel Thunder, avete accesso a diverse postazioni di controllo molto funzionali. Questo programma è caratterizzato da un grande numero di funzioni e da una rappresentazione piuttosto ridotta del paesaggio esterno.
Su una "buona" configurazione PC l'animazione è sciolta. Piuttosto buona anche la realizzazione grafica, però sono abbastanza ridotti e non molto soddisfacenti gli effetti sonori che accompagnano lo svolgimento dell'azione, come sempre succede su PC. Lo scenario rimane un po' confuso, anche in EGA. Steel Thunder si avvantaggia infine di missioni molto numerose che bisogna però compiere in un ordine preciso. Questo soft è perciò più arduo dei suoi confratelli giochi di combattimento. Un programma molto avanzato, ma forse un po' meno ludico di Abrams Battle Tank, tanto per citare un esempio. Un prossimo confronto farà il punto su quale sia la scelta ideale per gli amatori.
(Dischetto Accolade)

## Vigilante

*Amiga, Spectrum, CPC, C64, Sega*

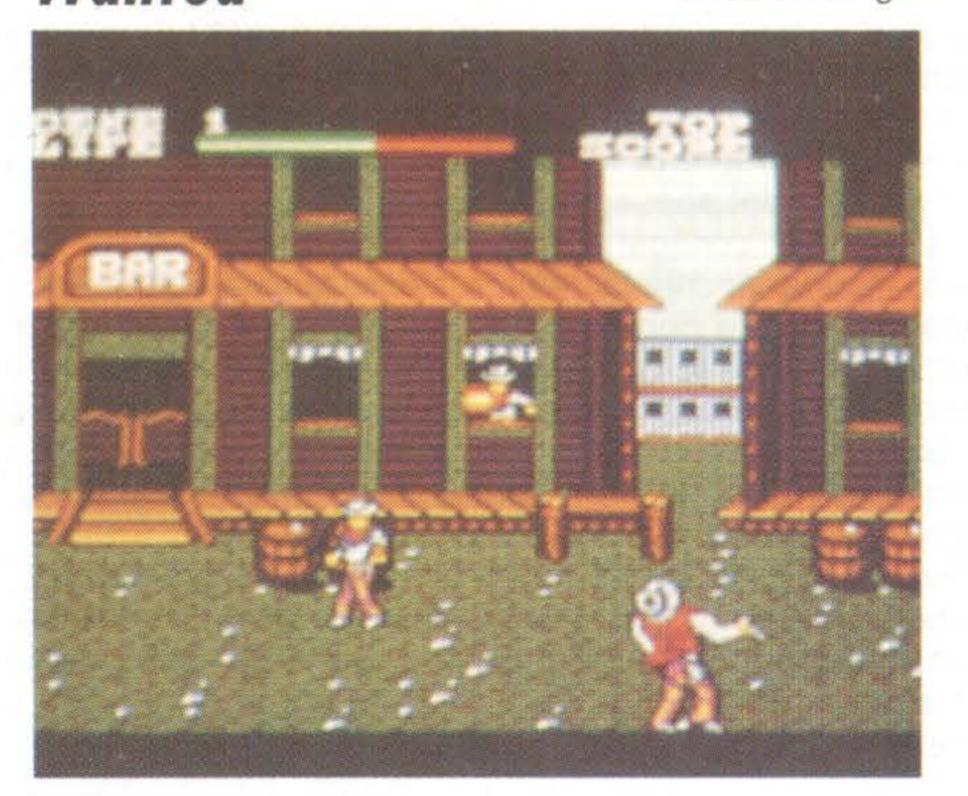
| GENERE | ARCADE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 14 | SUONO | ☆☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 15000-25000 |

Una perfida gang ha appena rapito la vostra fidanzata e voi siete ovviamente pronti a tutto per cercare liberarla.
L'impresa non è davvero delle più facilili: non è certo un mistero che, per sopravvivere, occorre proprio essere dei duri nelle strade di New York.
Molti dei vostri avversari sono armati, ma voi sapete combattere a mani nude e i nunchako che voi scoprite sul percorso sono armi temibili nelle vostre mani.
La versione Sega si avvantaggia di una buona grafica, con in particolare scenari superbi, e l'azione è davvero molto rapida. Grazie all'animazione più che soddisfacente, non avrete di che lamentarvi, davvero non c'è da dormire in questo game! Anche gli effetti sonori sono stati ben studiati e si adattano all'ambiente della partita. E' un gioco arcade avvincente ma, come in Double Dragon, un'opzione continua vi consente di terminare il gioco piuttosto rapidamente, il che toglie una parte dell'interesse nel proseguire.
(Cartuccia Sega)

## Vindicators

*CPC, ST, Amiga, Spectrum*

| GENERE | AZIONE | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 16 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | 15000-25000 |

Vindicators è il primo programma di una serie di cinque conversioni di giochi arcade dell'Atari. Ai comandi di un tank andate all'assalto delle stazioni spaziali dell'impero Tangent. Si devono polverizzare le difese nemiche recuperando nel frattempo del carburante e delle stelle che permettono di procurarsi degli equipaggiamenti supplementari. E' un shoot'em-up avvincente e il fatto di pilotare un tank rinnova il genere. La versione Amiga è di gran lunga la migliore di tutte. E' nettamente più rapida della versione ST, con uno scrolling multidirezionale privo di difetti. Unico neo di questo programma: le sequenze relativamente corte sono intervallate da noiosi periodi di caricamento. L'adattamento su Spectrum è realizzato in modo corretto. La grafica è piuttosto varia, peccato che sia monocromatica. L'animazione non è rapida, ma è abbastanza fluida. Segnaliamo una finestra senza importanza che permette di vedere il suolo attraverso il tank! Il gioco inizia con un'eccellente musica di presentazione, ma i rumori dell'azione sono decisamente più ridotti.
(Dischetto Tengen)

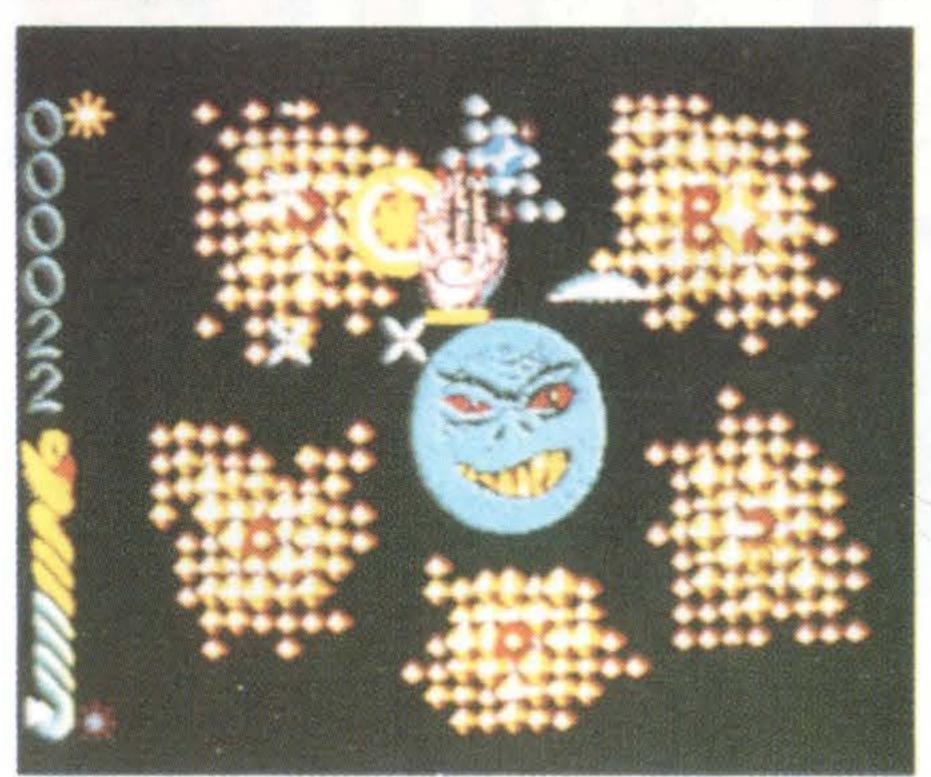
## Wanted

*Console Sega*

| GENERE | SPARO | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 12 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | - |

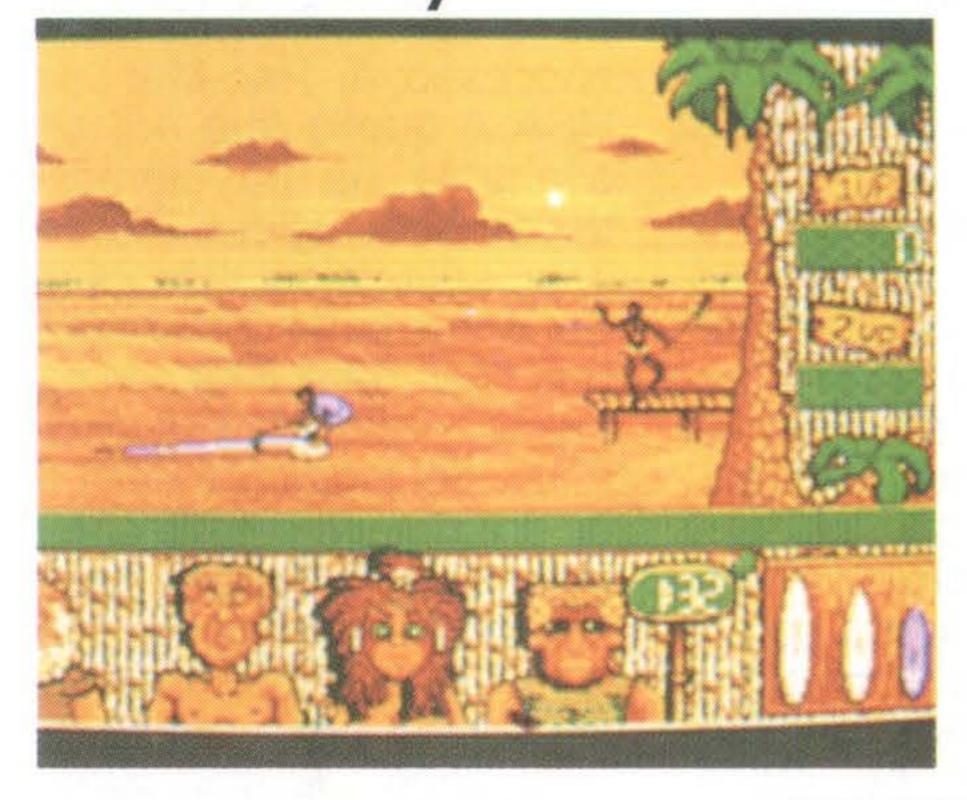
Wanted è un soft che si gioca con il light phaser. Già dal nome possiamo immaginare una scenografia da Far West in cui dovete trovare ed eliminare tutti i pericolosissimi banditi dal grilletto facile che infestano la regione.
Attraversate una città abbattendo i tiratori che appaioni alle finestre e quelli che camminano per le vie. Ma attenzione, occorre attendere che essi sfoderino le loro armi prima di abbatterli, altrimenti il vostro livello di energia si abbasserà pericolosamente.
Nel seguito voi avrete a che fare con dei cavalieri che attraverseranno lo schermo al galoppo e questi bersagli mobili saranno ben più difficili da colpire. Wanted è un piacevole gioco di sparo, ma si rischia di stancarsene rapidamente. La grafica, per quanto colorata e piuttosto realistica, non raggiunge i massimi livelli permessi dalla console ed anche l'animazione e gli effetti sonori non sono esattamente quanto si può definire il top. Peccato, ci saremmo aspettati qualcosa di meglio!
(Cartuccia Sega)

## Wicked

*ST, Amiga*

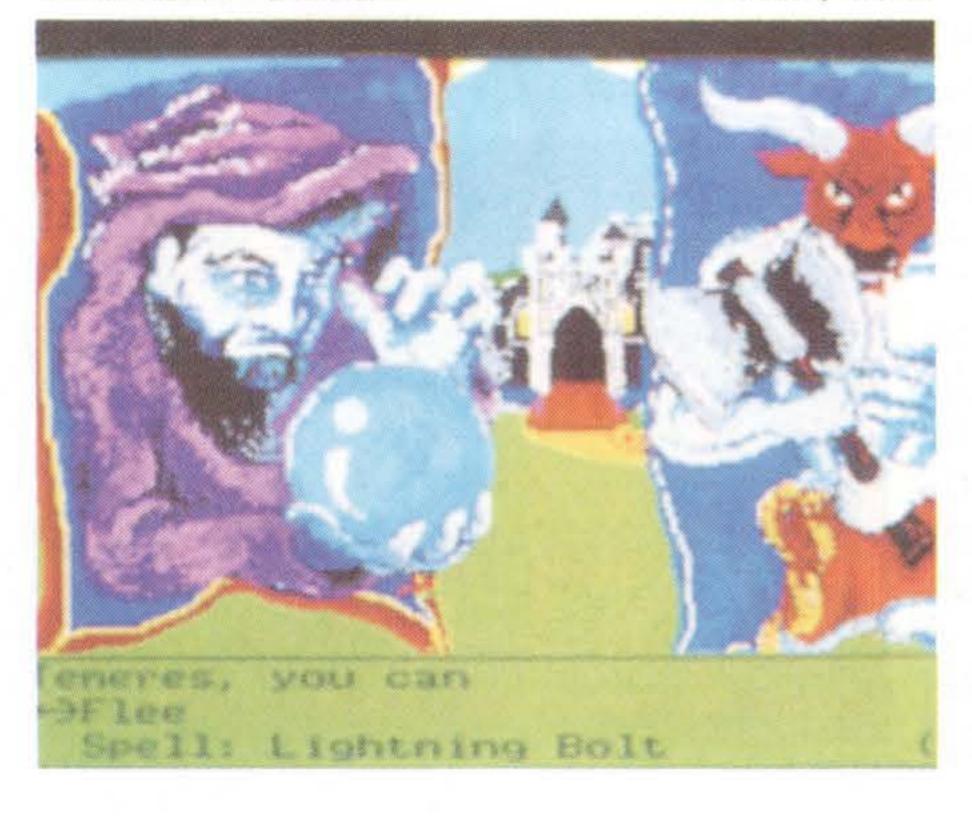
| GENERE | STRATEGIA | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 11 | SUONO | ☆☆☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | - |

Un gioco strano e piuttosto difficile da maneggiare (le istruzioni mal tradotte sono piene di nonsensi). Il principio del gioco è anche piuttosto complesso da assimilare: voi dovete evitare l'accrescimento di una fonte d'inquinamento malefica che si allarga senza sosta sullo schermo. Si spara sui centri d'inquinamento, si stabiliscono strategie per aprire il passaggio al proprio fluido anti-inquinamento e depositare dei granuli di polline benefici, si raccolgono bonus... Complesso, originale e ben realizzato (musica geniale), Wicked non troverà facilmente una collocazione nella vostra ludoteca. Noioso per gli appassionati dell'azione, troppo complesso all'inizio, ma poi troppo monotono per chi va matto per la strategia, il programma rischia di non piacere a nessuno. Provare prima di comprare. La versione di Wicked su Amiga, possiede una colonna sonora da sogno. Per il resto il gioco è molto particolare.
Piace? Non piace? Anche in questo caso è assolutamente da provare prima dell'acquisto.
(Dischetto Electric Dreams)

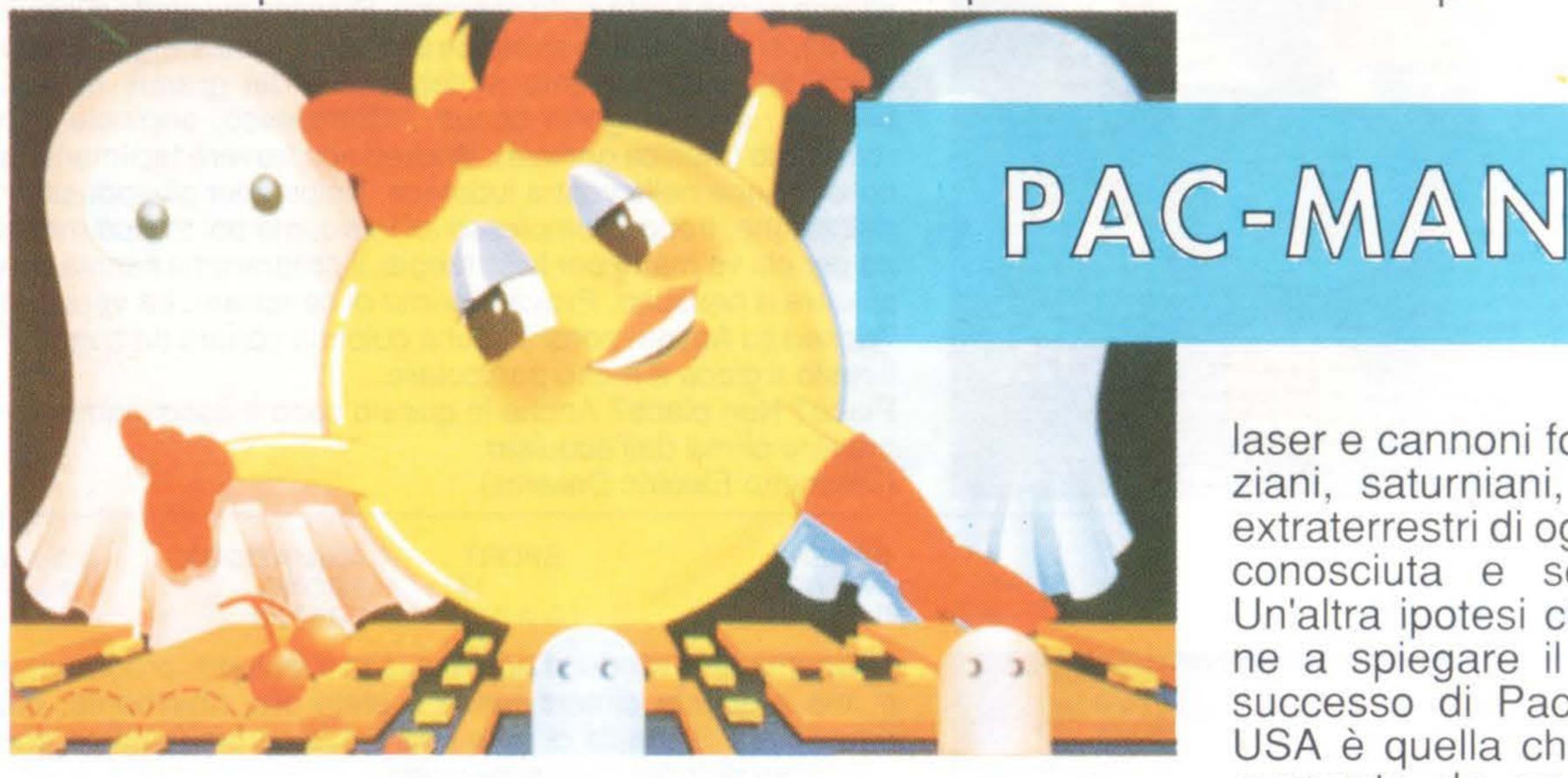
## Windsurf Willy

*ST*

| GENERE | SPORT | ANIMAZIONE | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 14 | SUONO | ☆☆☆☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆ | PREZZO | - |

Stranamente il windsurf non aveva mai ispirato i programmatori, ma a questa dimenticanza è stato ora, finalmente, posto rimedio. La Silmarils ci offre una corsa contro il tempo che si svolge su quindici diversi percorsi.
Alzate la vela ed afferrate il whishbone ed eccovi già partiti. Voi fate uno slalom tra le boe stando bene attenti ad evitare i bagnanti, che non è proprio il caso di travolgere, realizzando nel contempo figure acrobatiche per migliorare il vostro punteggio. E' un programma molto gradevole che ha più dell'arcade che della simulazione.
Una realizzazione accurata, figure acrobatiche spettacolari e un'eccellente sensibilità dei comandi contribuiscono non poco al successo di questo gioco. Un soft ideale per rituffarsi nel rilassante ambiente delle vacanze.
La grafica è di buon livello, come pure l'animazione ed abbastanza ben riusciti sono anche gli effetti sonori che accompagnano lo svolgimento del gioco.
(Dischetto Silmarils)

## Wizard Wars

*Spectrum, C64, PC EGA, CGA*

| GENERE | RUOLO | ANIMAZIONE | ☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| INTERESSE | 14 | SUONO | ☆ |
| GRAFICA | ☆☆☆☆☆ | PREZZO | - |

Attenti, questo Wizard Wars non ha niente a che vedere con l'omonimo soft edito dalla US Gold. Nella sua eterna ricerca di sapere un mago ha alterato l'equilibrio tra Bene e Male che fino ad allora reggeva il reame. Temeres, un giovane mago, cercherà di sconfiggere questo mostro di crudeltà... Questo gioco di ruolo ha la particolarità di delimitare chiaramente tre livelli di gioco. All'inizio della partita il giocatore esplorerà un territorio con alcune dozzine di luoghi specifici. Ovunque cercherà indizi, ingaggerà combattimenti contro mostri o dialogherà con amici incontrati. Wizard Wars è un soft relativamente statico: tutte le sequenze di questa prima fase si riassumono per esempio in un'immagine fissa sulla quale il giocatore sceglie un'azione. Riguardo alla strategia il gioco è invece ricco di avvenimenti e rispetta soprattutto il progredire del vostro sapere. Su PC la grafica è precisa e accurata. Gli scenari sono talvolta animati e solo l'assenza di effetti sonori adeguati può pregiudicare l'ambiente di gioco. In conclusione, un soft serio per professionisti del genere. (Dischetto Paragon)

# PAC-MAN

Perché il mondo era impazzito per un'ingorda pallina gialla che trangugiava tutto quello che incontrava sul suo cammino? A giudizio di molti, e mio personale, sono due i fattori principali che avevano portato a questa mania, o meglio pacmania, di cui si era ammalato mezzo mondo. La causa del suo strepitoso successo era dovuto principalmente al fatto che era un gioco diverso da tutti quelli che lo avevano preceduto. Prima che arrivasse Pac-Man quasi tutti i videogiochi avevano un tema spaziale fantascientifico: alieni, astronavi, missili ecc. e quelli che non appartenevano a questa categoria figuravano in quella dei giochi di guerra , insomma tutti i videogiochi erano, chi più chi meno, tendenti alla violenza, alla battaglia cruenta contro un nemico alieno e minaccioso. Pac-Man era diverso, perché lo scopo del gioco, l'idea, era solo di evitare guai (procurati dall'insistente inseguimento dei fantasmi colorati). L'aspetto non violento del gioco attrasse molte persone che prima di allora non si erano mai avvicinate e tantomeno inserito una monetina in un videogioco. In particolare le donne, ma anche i genitori che magari osservavano i loro figli disintegrare con raggi laser e cannoni fotonici marziani, saturniani, Klingon e extraterrestri di ogni galassia conosciuta e sconosciuta. Un'altra ipotesi che interviene a spiegare il clamoroso successo di Pac-Man negli USA è quella che era stata avanzata da un giornalista della rivista inglese TV World in un articolo sui videogiochi. Secondo lui la popolarità di Pac-Man negli Stati Uniti, un paese dove imperavano le mode del jogging e della dieta, era dovuto al fatto che nel gioco vi fossero pillole di energia, vitamine e frutta, quindi elementi di una certa attrazione per i patiti dello "star bene". Ipotesi curiosa, non c'è dubbio. Non posso dire di essere proprio convinto della sua validità, ma vale la pena di farvela conoscere!

# KING KONG

Chi di voi non conosce King Kong, il celeberrimo personaggio di celluloide già protagonista di kolossal cinematografici, il primo dei quali girato nel 1933, viene considerato addirittura storico? La vicenda riprodotta in quella cartuccia-gioco era ispirata appunto alla scena finale del film, in cui lo scimmione, sradicato dal suo ambiente naturale e trasportato con la forza a New York per essere esposto alla curiosità del mondo civilizzato, finalmente si ribella, rapisce la fanciulla di cui si era invaghito (!!) e la trascina con sè fino alla sommità dell'Empire State Building, che all'epoca deteneva il primato di edificio più elevato del mondo. Uno stormo di caccia provvedeva poi ad abbatterlo, facendolo precipitare al suolo. Ma vediamo insieme come venne inserito nell'ambiente di gioco.

## IL GIOCO

Nel gioco della Tirgevision, invece, dovevate combattere da soli per salvare la bellissima fanciulla bionda che vi chiamava sbracciandosi dall'alto. Il gioco aveva inizio appunto con la scalata del grattacielo, che era effettuata, per la verità, non troppo agilmente da parte di Kong. Subito dopo appariva in primo piano il personaggio di cui avevate i comandi, un simpatico ometto che doveva salire almeno otto scale, prima che riuscisse a riabbracciare la beneamata. Ai piani pari vi era una sola scala in posizione centrale, ai piani dispari se ne trovavano , invece, due laterali. Al terzo al quinto e al settimo, bisogna invece stare attenti ai pavimenti che nascondevano due botole e potevano essere fatali al nostro baldo eroe. La risalita era ostacolata dalle bombe coloratissime che Kong lasciava scivolare verso di voi in continuo aumento di velocità. Era possibile , per così dire, trovare bombe "normali", con un profilo sferico e bombe "magiche" di forma cilindrica che in certi piani si aveva difficoltà ad evitare.

# INSERT COIN

## IASP: fine dei Videogiochi?!

18.9.1988: questa data si può considerare storica nel vasto mondo dei videogiochi! E' in quel giorno afoso di fine estate, infatti, che da un'idea come al solito genialoide di Maurizio Miccoli, con la complicità del sottoscritto, Luca Dossena, sorge dal nulla lo I.A.S.P. Cosa significa? Che scopi ha? Cosa si prefigge di fare?
Tutte queste domande saranno balenate nelle menti di innumerevoli lettori, che avranno letto la misteriosa "preview" apparsa nel numero scorso, su questi misteriosi e apprentemente loschi individui che, celandosi sotto questa sigla, distruggono ogni videogioco che passa sotto le loro mani. Eccomi qua pronto a soddisfare ogni curiosità! Innanzitutto cosa significa: I.A.S.P. stà per ITALIAN APOCALYPSE SCORES PLAYERS (non ha bisogno di traduzione!) ed è un club formato dai migliori giocatori italiani di videogiochi (ecco i misteriosi individui), ma che in prospettiva mira ad allargare i suoi interessi anche ai giochi tradizionali convertibili con simulazione su computer (ad esempio gli scacchi) fermo restando che i videogiochi sono l'asse portante di tutto il club. Lo scopo fondamentale per cui è sorto è quello di formare una specie di banca dati ad alto livello con tutto ciò che concerne i giochi in generale: infatti, chi ne fa parte, oltre ad essere una persona dinamica e disposta a collaborare, deve avere tra i vari requisiti, nozioni ad alto livello di molti videogames, dimostrata da una congrua documentazione fotografica. Questo vuol dire che, oltre a detenere il record italiano in un gioco, bisogna anche fornire dello stesso recensione, tattiche, trucchi e schemi che saranno motivo di scambio e di consultazione fra i vari associati, per un miglioramento reciproco. In un anno di vita svoltasi in sordina, lo I.A.S.P. dispone già di varie diramazioni in molte città ed intende nel prossimo futuro allargarsi ulteriormente: intendiamoci bene, il nostro non è un club elitario, né lo sarà mai, ma chi vorrà farne parte dovrà essere un vero campione (possibilimente anche a livello umano!) ed essere disposto a lavorare seriamente. Per stimolare i lettori a farsi conoscere e dimostrarsi dei campioncini, visto che siamo certi siano sparsi in tutti gli angoli del nostro Bel Paese, pubblicheremmo a parte già da questo numero una classifica di record di videogiochi da bar, che ogni mese verrà aggiornata solo con i record nuovi. Questo significa che se un record non viene migliorato, i mesi successivi non troverete più quel gioco in classifica: questo per evitare lunghi elenchi ripetitivi e rendere più dinamica la classifica.
Cosa fare per entrare in classifica? Semplice, basta battere un record tra quelli pubblicati o farne uno in un gioco nuovo e quindi segnalarlo allo I.A.S.P. scrivendo al seguente indirizzo: *Luca Dossena, Via Console Marcello, 25 - 20156 Milano* (al quale potete comunque scrivere per avere notizie e consigli). Se dimostrerete di poter entrare nello I.A.S.P., potrete partecipare alle innumerevoli iniziative del club, gare, esibizioni, scambi di notizie e di classifiche di riviste italiane ed estere. Sì, perché il vero obiettivo del nostro club non è uccidere i videogiochi, ma contribuire a migliorare questo mondo che tanto ci fa divertire. Ma di questo parleremo nei prossimi numeri...

## PASSING SHOT (Sega)

Gioco abbastanza datato ma interessante da segnalare poiché è un degno successore di VS. Tennis della Nintendo. Qui la fase di gioco è rappresentata dall'alto con una grafica e sonoro notevoli (la Sega si conferma leader), con la possibilità di scegliere 4 livelli di difficoltà addirittura sfidando campioni attualmente in auge (Mc Enroe e Graf, fra gli altri) rappresentati graficamente prima della partita. Come novità assoluta vi sono differenti superfici di gioco a seconda del livello scelto: su terra rossa il primo, su cemento il secondo, ultra veloce il terzo, su erba il quarto dove si giocano anche i quarti, le semifinali e la finale. Sì, forse avete capito, avete addirittura l'opportunità di giocare nei 4 più famosi tornei del mondo: Rolland Garros a Parigi, Open d'Australia, Open degli Stati Uniti a New York e quindi Wimbledon con la possibilità addirittura di vincere il famoso ed ambito grande SLAM! Il gioco è cablato su mobili a tavolino, per cui c'è la possibilità di giocare da 1 a 4 giocatori: infatti, si può giocare anche in tre e il quarto non è il morto come qualcuno potrebbe pensare, ma è semplicemente il computer (un po' scarso a dire il vero). Si dispone di un joystick e tre pulsanti grazie ai quali si può sfoderare una notevole varietà di colpi: diritto, rovescio, pallonetto, smorzata e smash per cui per ottenere dei buoni risultati, come nella realtà, è sufficiente "soltanto" una buona dose di allenamento.

# WINNING RUN (Namco)

3, 2, 1, ... Pronti... via! Ecco a voi l'ennesima, meravigliosa simulazione di guida, che certamente per i patiti non è una novità, ma ritenendola di gran lunga la più veritiera, è doveroso farne una presentazione degna di nota: stiamo parlando di Winning Run.L'aspetto è classico, ma appena il giocatore vi si cimenta ammira subito l'ottima posizione di guida con un volante degno di Prost: piccolo, veloce, addirittura meglio di quelli che hanno molte macchine in circolazione, un cambio con cinque rapporti più retromarcia (proprio quella che ha fatto squalificare Mansell), e i due soliti pedali del freno e dell'acceleratore. Siete ora pronti per partire, ma prima avrete da scegliere tra la pista "EASY", un percorso da formula 3000 su 9583 metri e quella "TECHNICAL" pista da formula 1 su 12778 metri, ruotando il volante e quindi premendo sull'acceleratore. Vi renderete subito conto di affrontare un percorso altamente spettacolare e irto di insidie con curve di un certo rilievo, discese brevi (ma solo con l'acceleratore a tavoletta), che verranno per così dire seguite dalla cabina e vi sembrerà proprio di curvare e scendere a rotta di collo con vostra grande soddisfazione, passando persino vicino a stagni, tribune acclamanti di folla e sotto impressionanti tunnel, tutto rappresentato con una grafica essenziale e schematica. Ottimo il sonoro specie nelle variazioni di giri del motore. Dopo il finish, la gara si svolge su 3, 4 o 5 giri a seconda della regolazione del gioco, comparirà la vostra posizione di classifica, il tempo migliore e il totale del tempo impiegato in tutto il gioco; la classifica generale è formata dai migliori tempi di sempre. Un consiglio: le curve non si affrontano come i giochi predecessori tipo Pole Position o Out Run, ma frenando e scalando le marce, rendendo così ancora più reale la guida e mettendo a dura prova l'abilità e l'esperienza del giocatore.

# PREHISTORIC ISLE IN 1930 (SNK)

Anno 1930: 2 aerei partono per un'eroica missione investigativa sulle isole Bahamas dove sono scomparse misteriosamente alcune navi. Si entra subito nel vivo scoprendo che sulla Greenhell Isle il tempo si è fermato in un'epoca remotissima: la preistoria. Questa è la succosa trama di un coin-op divertente ed originale, che è da considerare nella serie "non giocarci se vuoi spendere 1000 lire": infatti, è meglio giocarci contemporaneamente in due essendo molto difficile.
I due aerei (rosso e blu) decidono di ispezionare nei luoghi indiziati iniziando dalla foresta, proseguendo in aria, sulle rocce, prima sulla superficie e poi nelle profondità più nascoste del mare e così via; tutto ciò è condito da una moltitudine di animali preistorici ferocissimi (non chiedeteci i nomi latini, per favore). Tra i tanti troviamo uccellacci di tutte le stazze, bisonti spaventosi che sparano una miriade di colpi e udite, udite, uomini di Neanderthal capaci di aggrapparsi al vostro velivolo fino a farlo schiantare per terra o che lanciano velenosissime mazze, api gigantesche o nidi di vespe molto insidiose, vampiri pelosi, senza contare le insidie naturali quali passaggi millimetrici in labirinti di rocce (il gioco è a scorrimento orizzontale ed è quindi pericoloso attardarsi per non rimanere schiacciati). Si raggiunge poi finalmente il mostro finale, del quale è indicato a scopo di curiosità l'altezza e il peso. Ve ne indichiamo alcuni: Brachiosaurus, solitamente erbivoro ma per l'occasione diventato onnivoro visto che tenta di mangiarvi con improvvisi attacchi sfoderati dal suo lungo collo e per di più lancia globi di fuoco; per ucciderlo colpirlo sulla testa. Viene poi l'Allosaurus molto veloce e che spicca dei balzi notevoli a dispetto della sua stazza: colpirlo sulla testa. I restanti ve li lasciamo scoprire, ma vi assicuriamo che sono molto bellicosi, vi diremo solamente che il mostro finale non poteva che essere il terribile Tirannosauro che copre praticamente lo schermo (ucciso, dà un milione di punti). Durante il percorso troverete delle rocce volanti, dovranno essere colpite due volte, scoprendo così delle lettere: con la P si ha un cannone che è possibile posizionare in tutte le direzioni (ruota a 360° intorno al nostro aereo ), cambiando però il tipo di proiettile. Davanti dà un colpo due volte più potente di quello normale, dietro bombe che scoppiano dopo due secondi, sopra e sotto colpi larghi a tappeto e in diagonale serie di bombe aria terra (più P si prendono più le armi diventano potenti). C'è poi la S che dà maggiore velocità, fattore importante specie all'inizio ed infine c'è la S commerciale che è semplicemente un bonus variabile da 100 a 1000 punti. Ci sono pure altri tipi di armi che vengono offerte a caso durante la fase di gioco e cioè: bomba scoppia tutto, barriera di cannoni ed infine colpi a forma di globi molto efficaci. Non ci resta che augurarvi buon viaggio nella preistoria sperando nel vostro ritorno che sarà veramente meritato!

*Luca Dossena*

**Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon**

BAR TOP-TEN

| | TITOLO ESATTO | MARCA |
|---|---|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |

COGNOME ______________

NOME ______________ ETA' ______

CITTA' ______________ TEL. ______

Inviare in busta chiusa a:

**Guida Videogiochi**
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV7

# ITALIAN IASP SCOREBOARD

E' inutile che vi nascondiate: abbiamo visto tutti il sorrisetto che è comparso sulle vostre facce! Avete pensato: "tutti qui i record dei grandi campioni?" Ed eccovi la spiegazione: questi non sono tutti i record dello IASP e, soprattutto, molti non sono i record assoluti! Quelli che vedete sono solo i record che sono documentati al 100%, cioè che sono stati fotografati.
Inoltre, sono per una buona parte dedicati a coin-op "storici", per darvi un primo punto di riferimento e lasciare quindi più spazio per le novità sui prossimi numeri.
Pensate già di avere problemi a fotografare i vostri record? Niente paura, scriveteci e troveremo insieme la soluzione. Chi non ricordasse l'indirizzo torni a pagina 56 nell'angolo "Fine dei Videogiochi".

## • LA CLASSIFICA • • COIN-OP •

| VIDEOGIOCO | PUNTI | PLAYER | CITTA' |
|---|---|---|---|
| ARKANOID | 982.920 | Picelli | VI |
| BREAK THRU | 349.000 | Picelli | VI |
| CAPCOM BOWLING | 224 | Miccoli | MI |
| CRUSH ROLLER | 743.930 | Miccoli | MI |
| DEFENDER | 989.075 | Miccoli | MI |
| DO! RUN RUN | 2.200.710 | Dossena | MI |
| EXED EXES | 1.675.100 | Picelli | VI |
| EXERION | 734.400 | Miccoli | MI |
| EXERIZER | 980.500 | Miccoli | MI |
| EYES | 999.400 | Miccoli | MI |
| FLYING SHARK | 10.050.150 | Gilio | BO |
| GAPLUS | 420.000 | Buono | MI |
| GOLD MEDALIST (3 PULSANTI) | | | |
| - 100 M | 10"01 | Tellini+Bandini | FI |
| - LUNGO | 9.61 | Tellini+Bandini | FI |
| - SBARRA | 10.00 | Tellini+Bandini | FI |
| - NUOTO | 46"56 | Tellini+Bandini | FI |
| - BOXE | 8.360 | Tellini+Bandini | FI |
| - DISCO | 78.51 | Tellini+Bandini | FI |
| - 110 H | 11"54 | Tellini+Bandini | FI |
| - ALTO | 2.24 | Tellini+Bandini | FI |
| - 400 M | 32"80 | Tellini+Bandini | FI |
| - 18 ORI | 90.490 | Tellini+Bandini | FI |
| HYPER OLYMPIC (JOYSTICK+PULS) | | | |
| - 100 M | 7"62 | Miccoli | MI |
| - LUNGO | 9.72 | Miccoli/Bandini | MI/FI |
| - GIAVELLOTTO | 99.87 | Miccoli | MI |
| - 110 H | 9"57 | Miccoli+Dossena | MI |
| - MARTELLO | 99.49 | Miccoli | MI |
| - ALTO | 2.51 | Picelli | VI |
| - 1 MATCH | 95.260 | Miccoli+Dossena | MI |
| - CONTINUE | 2.108.730 | Miccoli+Dossena | MI |
| HYPER SPORTS (3 PULSANTI) | | | |
| - NUOTO | 49"03 | Dossena | MI |
| - PESO | 525 | Dossena+Miccoli | MI |
| - CONTINUE | 451.610 | Dossena | MI |
| IRON HORSE | 643.000 | Picelli | VI |
| KICKLE CUBELE | 2.550.100 | Miccoli | MI |
| KIKI KAIKAI | 1.055.700 | Dossena | MI |
| KONAMI 88 (3 PULSANTI) | | | |
| - 1 GIRO | 127.500 | Dossena+Miccoli | MI |
| - 3 GIRI | 348.820 | Dossena+miccoli | MI |
| - 100 M | 7"31 | Dossena+Miccoli | MI |
| - PIATTELLO | 32.000 | Dossena+Miccoli | MI |
| - ARCO | 6400 | Dossena+Miccoli | MI |
| - 110 H | 9"17 | Dossena+Miccoli | MI |
| - GIAVELLOTTO | 107.30 | Dossena+Miccoli | MI |
| (JOY+PULS) | | | |
| - 3 GIRI | 340.310 | Tellini+Bandini | FI |
| LEGEND OF HERO TONMA | 380.000 | Tellini | FI |
| MAD PLANETS | 212.540 | Dossena | MI |
| MARBLE MADNESS | 204.860 | Miccoli | MI |
| MEGAZONE | 2.633.670 | Miccoli | MI |
| OUT RUN | 56.246.800 | Picelli | VI |
| PENGO | 526.170 | Miccoli | MI |
| RETURN OF THE INVADERS | 2.068.300 | Picelli | VI |
| SCION | 126.560 | Miccoli | MI |
| SCRAMBLE | 196.480 | Buono | MI |
| SCRAMBLED EGG | 195.890 | Dossena | MI |
| SOLOMON'S KEY | 8.926.562 | Miccoli | MI |
| STAR FORCE | 653.800 | Miccoli | MI |
| STINGER | 1.926.900 | Picelli | VI |
| THUNDER CROSS | 2.150.880 | Tellini | FI |
| TROJAN | 738.900 | Picelli | VI |
| TUTANKHAM | 563.500 | Dossena | MI |
| VAN VAN CAR | 377.750 | Dossena | MI |
| WORLD TENNIS | 106.000 | Miccoli | MI |
| XEVIOUS | 2.309.400 | Picelli | VI |

# NON SOLO VIDEO...

*Viene la pace! E allora giochiamo pacificamente alla guerra! Se fosse successo, come si sarebbe difesa la NATO?*

RED STORM RISING, prodotto dalla famosa TSR (quella di D&D), è un wargame quasi classico, provvisto di mappe e segnalini, che ipotizza l'invasione della Germania Occidentale da parte delle forze del Patto di Varsavia. Il gioco è per due. Un giocatore comanda l'esercito Rosso: i suoi potenti carri armati devono sfondare il fronte della NATO e dispiegarsi a ventaglio su tutto il territorio tedesco, catturandone le città. L'altro giocatore, che comanda le truppe NATO, deve fermare la penetrazione delle forze sovietiche e, se possibile, conquistare a sua volta le città nemiche, respingendo l'invasione. La partita dura quattro turni: ogni giocatore riceve rinforzi al termine dei primi tre turni.

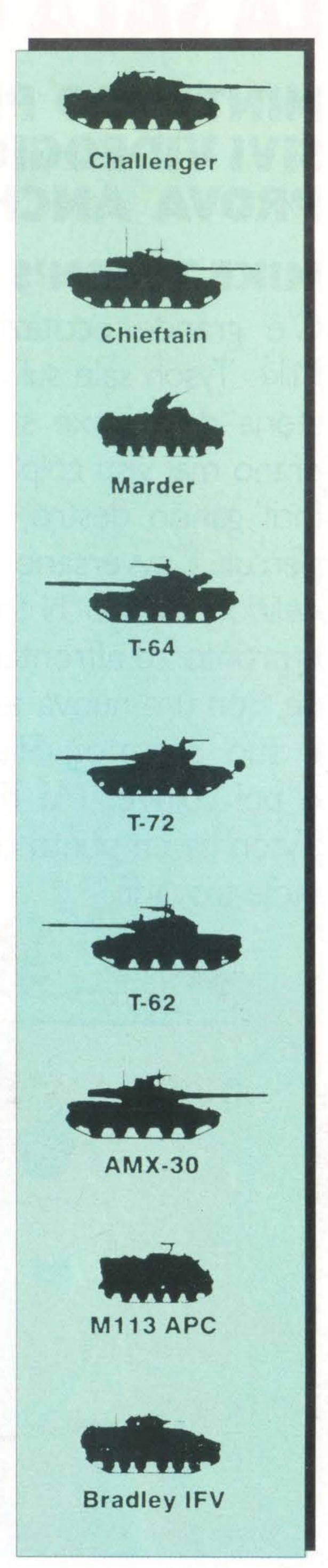
Per vincere, il giocatore "sovietico" deve sottomettere al proprio controllo 5 o più città NATO entro la fine del quarto turno. Se conquista e tiene sottomesse quattro città, la partita è pari altrimenti, nel caso abbia conquistato tre o meno città, vince la partita il giocatore NATO. Se il giocatore NATO occupa una delle città della Germania dell'Est o della Cecoslovacchia, permette di annullare due delle città NATO eventualmente cadute nelle mani del Patto di Varsavia.

Le regole di RED STORM RISING sono presentate in due fascicoli separati: uno per il gioco basico, l'altro per il gioco avanzato. Dopo aver giocato un po' di volte in due, vi verrà forse voglia di coinvolgere altri amici: con le regole avanzate è possibile partecipare in quattro o sei giocatori divisi in squadre e sono previste fasi finali variabili, regolate dal lancio del dado, oltre all'ampliamento dei combattimenti a livello aereo per i quali esiste una apposita mappa. Una partita giocata con regole avanzate potrà durare anche tre ore. Il gioco è in vendita a L. 43900.

## Il Leopard 2

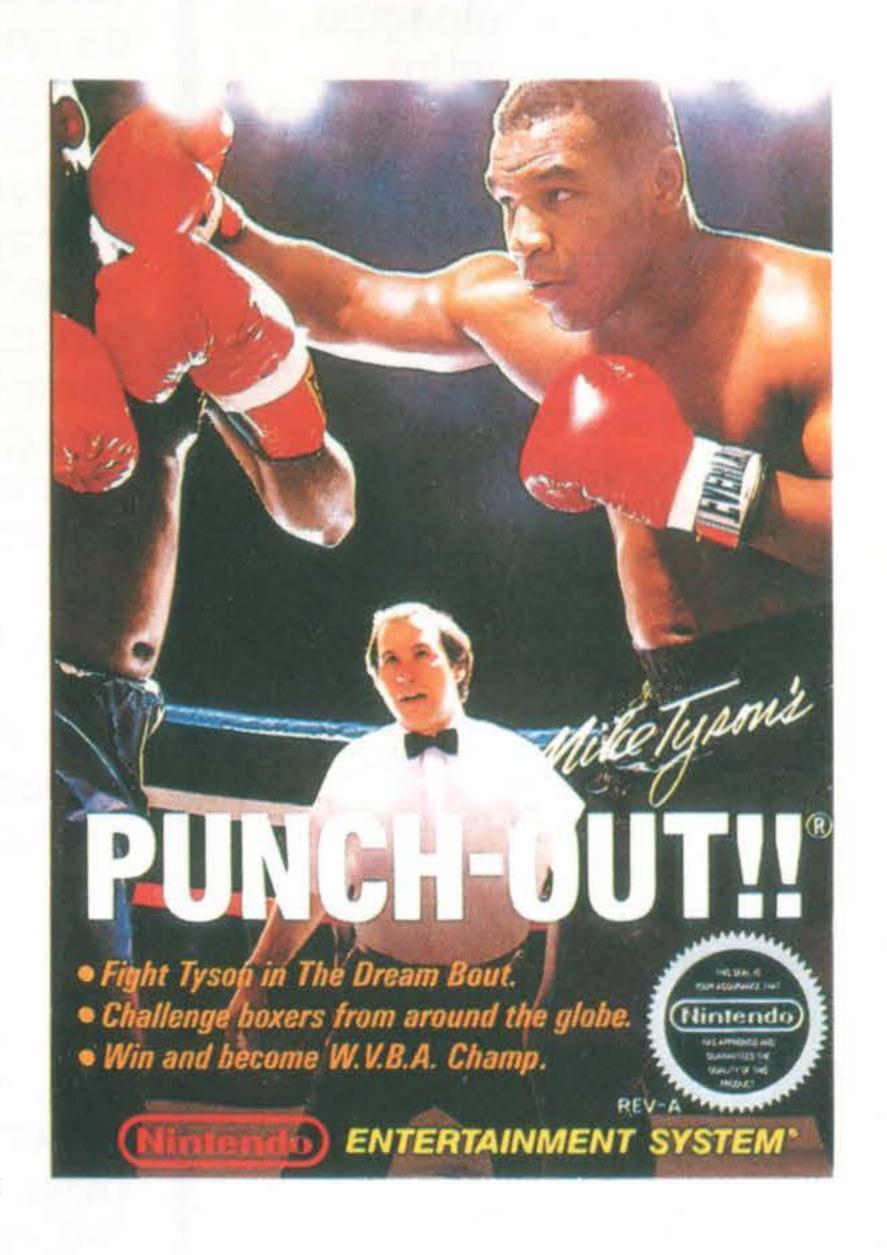
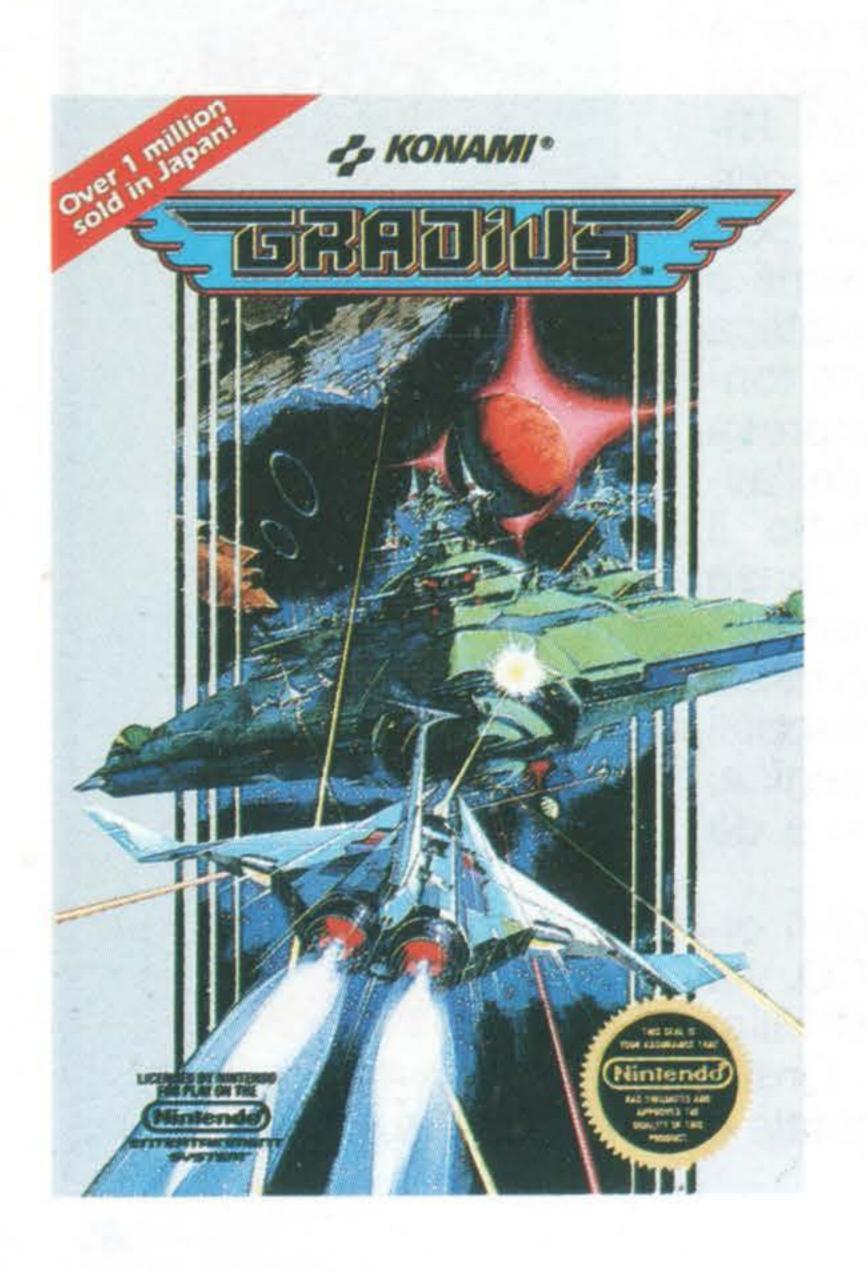
Con il suo equipaggio, formato da quattro persone e il suo cannone da 120 mm a canna liscia, il Leopard 2 è il primo e il miglior carro armato dell'era moderna. Entrato in servizio nell'esercito della Germania Occidentale nel 1979, unisce velocità e manovrabilità a una tremenda potenza di fuoco. Creato in Germania Ovest dalla Kraus-Maffei e Krupp-Mak, è in dotazione, oltre che all'esercito tedesco, anche a quello svizzero e olandese.
Il suo sistema di controllo computerizzato del fuoco, conferisce al cannone una precisione micidiale anche in condizioni di scarsa visibilità, buio e con bersaglio mobile. Più leggero del suo predecessore, Leopard 1, questo tank è anche relativamente veloce grazie al potente motore a 12 cilindri in grado di sviluppare1500 hp.
Il cannone Rheinmetal da 120 mm è una delle armi già installate sul prestigioso M1A1 Abrams, i proiettili sparati non lasciano residui in quanto i bozzoli vengono bruciati durante lo sparo stesso. Tra i proiettili utilizzabili ci sono anche gli HEAT (High Explosive Anti Tank) e gli APFSDS (Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot).

## L'opinione dell'esperto

Lasciamo molto volentieri la parola a Vincenzo Rivolta, proprietario della libreria Ticino a Pavia, per un giudizio da vero esperto qual è senz'altro da anni su questo gioco e ci auguriamo su altri in futuro.
"RED STORM RISING ha il notevole pregio di possedere un regolamento chiarissimo e semplice che passa dal basico all'avanzato non tanto complicando le regole, quanto aggiungendo supporti di scenari e contrassegni. La grafica delle mappe e dei contrassegni è molto piacevole, ma quello che rende il gioco divertente e ben riuscito è il particolare che non si conosce, il valore delle forze nemiche in campo finché non avviene il contatto.
Le pedine non sono mai tutte presenti in campo sul tabellone che non è ad esagoni ma a zone: in questo modo si evitano i soliti impigliamenti delle pedine più piccole. Il fattore sorpresa sul valore delle pedine in campo è garantito dalla verticalità, per la quale esistonodegli appositi supporti. RED STORM RISING è un wargame che definirei 'quasi classico' perché, pur essendo presenti e ben congegnate sia la tattica che la strategia, rimane fondamentale il fattore sorpresa rispetto alle mosse dell'avversario, ma soprattutto il gioco funziona bene senza inceppamenti o incoerenze."
Con il suo dado a dodici facce e i suoi pezzi ben disposti sulla vasta mappa strategica, è sicuramente un game da non perdere.
RED STORM RISING è distribuito da: **PERGIOCO**, via S. Prospero, 1 - 20121 Milano. Tel. 02/808031. Ordini telefonici - Vendita Postale e Corriere.

# LA SALA GIOCHI DI CASA TUA

## NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

### MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!

C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring. Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.

### GRADIUS

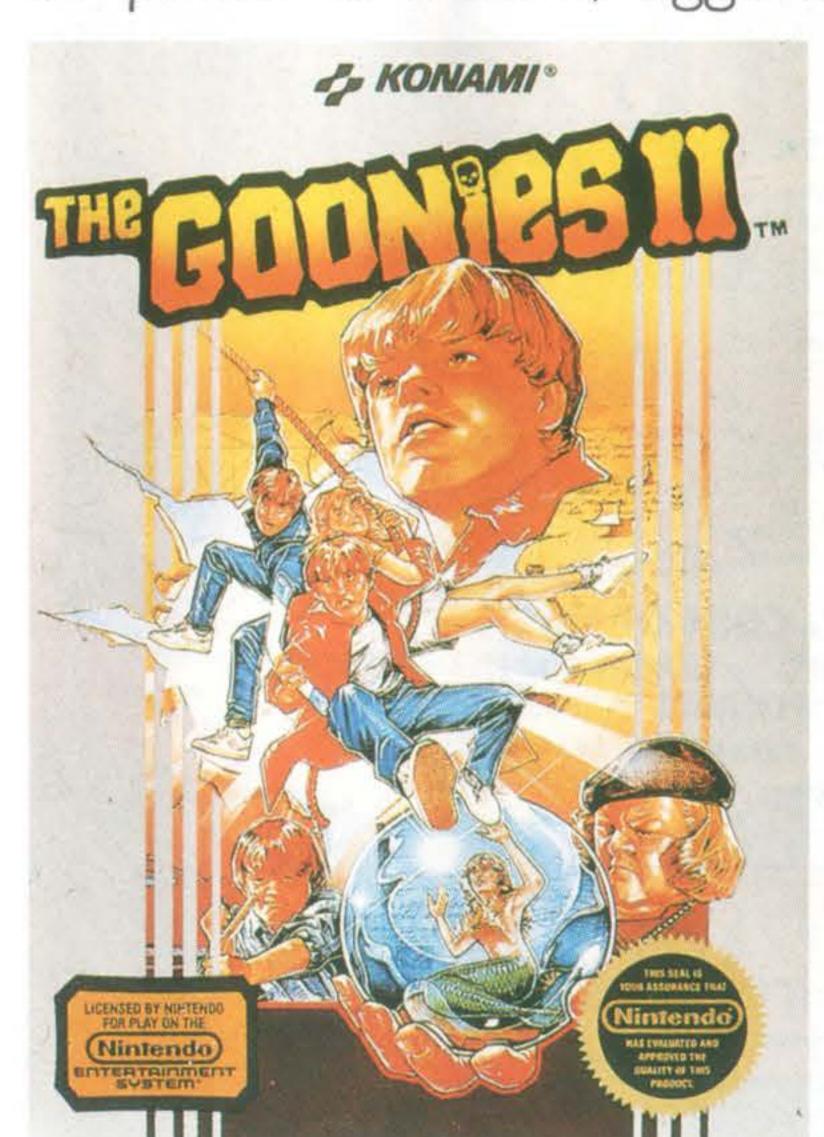
Un intero pianeta è minacciato dagli amebici guerrieri di Bacterion. Come evitare il disastro ecologico? Attaccando la loro superfortezza: per raggiungerla con il tuo prototipo da caccia aerospaziale devi rubare le capsule di potenza del nemico. Passerai attraverso sette stadi, sette mondi diversi in cui le difficoltà saranno sempre maggiori. E se riuscirai ad arrivare al centro dell'impero di Bacterion potrai forse salvare il pianeta Gradius.

# OGGI E' ANCORA PIU' RICCA.

## TOP GUN

I motori del tuo F14 sono accesi. La tua è una missione della massima importanza: salvare il Mondo dalla III$^{a}$ Guerra Mondiale! Hai a disposizione quattro diversi livelli di combattimento: il primo è una simulazione di battaglia, il secondo è una battaglia navale, il terzo è una battaglia terrestre e il quarto è la battaglia finale nei cieli, il livello piú difficile ed impegnativo. Se porti a termine la missione sei tu il Top Gun.

## GOONIES II

La Famiglia Fratelli terrorizza ancora la città: Mamma Fratelli e i suoi figli hanno rapito i tuoi amici Goonies e Anna. Sta a te liberarli tutti. Addentrati nel macabro nascondiglio di Mamma Fratelli: è un percorso pieno di insidie, agguati e nemici ogni volta diversi. Supera una dopo l'altra le tantissime e diversissime stanze: ma scegli sempre la porta d'accesso giusta, altrimenti puoi dire addio per sempre ad Anna!

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

# STAI CERCANDO IL MEGLIO ..?

**EPYX ACTION**
4 X 4 OFF-ROAD RACING™ • STREET SPORTS BASKETBALL™ • IMPOSSIBLE MISSION II™
CALIFORNIA GAMES™ • THE GAMES WINTER EDITION™
AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE & DISK

**GIANTS**
720°™ • WORLDCLASS LEADERBOARD™ • OUT RUN™
ROLLING THUNDER™ • GAUNTLET II™
AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM, AMSTRAD CASSETTE & DISK. ATARI ST, AMIGA (TITLES VARY FROM THOSE ABOVE)

**WINNERS**
THUNDER BLADE™ • L.E.D. STORM™ • INDIANA JONES & THE TEMPLE OF DOOM™ • BLASTEROIDS™
IMPOSSIBLE MISSION II™
AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM & AMSTRAD CASSETTE & DISK, AMIGA, ATARI ST (EXCLUDING TEMPLE OF DOOM)

**C.& V.G. COIN-OP HITS**
OUT RUN™ • THUNDER BLADE™ • ROAD BLASTERS™
SPY HUNTER™ • BIONIC COMMANDO™
AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM & AMSTRAD CASSETTE & DISK

# ... ORA L'HAI TROVATO